ユーザーズマニュアル

Version 1 for Windows

CELSYS

8章 技術情報

9章 トラブルシューティング

10章 付録／出力サンプル

ComicStudio

1章
はじめに

1．はじめに

この度は、コミックスタジオをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

コミックスタジオはネームの作成から仕上げまで、マンガ制作の全ての工程をパソコン上で行うことができる世界初のグラフィックソフトウェアです。
マンガの制作工程はかなり複雑で、上級レベルのマンガを描こうと思うと高度な技術や経験、そして多くの時間やコストが必要でした。
コミックスタジオはデジタルならではの多彩な機能によって、技術や経験の有無に関係なく、簡単なオペレーションによりマンガの制作を行うことを可能にしました。
コミックスタジオを使えば、手描きでマンガを制作していた頃に比べより快適に、自分の思いどおりに作品を制作することができるでしょう。

2．ユーザーズマニュアルについて

このユーザーズマニュアルでは「ComicStudio Version1．1」及び「ComicStudioEX Version1．0」の基本的な操作方法と機能について説明しています。(応用的な操作方法についてはCD－ROMに付属されているTips集をご活用ください。)
各ソフトにおける機能やコマンドの違いについては、本文中でそれを記載しております。
尚、コミックスタジオをご使用になる前に、以下に示すようなコンピューターの基本的な操作方法を十分にご理解ください。
これら基本的な操作方法については、コンピューター本体に付属されているマニュアルを参照してください。
・コンピューターの起動及び終了手順
・マウスやキーボードによる基本操作（クリック、ダブルクリック、ドラッグ操作など）
・基本的なファイル操作（ファイルの開き方、閉じ方、保存方法など）
・一般的なパソコンの基礎知識

3．対応機種・動作環境

【ComicStudio Version1．1の動作環境】

ComicStudio Version1．1は以下の環境で動作します。

◎OS　：Windows98 SE+IE5．0以降、2000、Meの日本語版
◎CPU　：Pentium及び互換CPU400MHz以上
◎メモリ　：64MB必須（256MB以上推奨）
◎HDD　：解像度の高いデータを扱うため、作業領域として数百MB以上の空き領域のあるHDDを推奨します。
ソフトインストール用に ： 約40MB
データインストール用に ： 約200MB
◎モニター　：800×600pixel以上必須（1024×768pixel以上推奨）
Hi－color以上必須（24bit以上推奨）
◎対応タブレット：WACOM製FAVO、intuos、intuos2、Cintiq、PLシリーズ
◎対応プリンター：300dpi以上必須(600dpi推奨)
◎その他　：インストール用CD－ROMドライブ必須

【ComicStudioEX Version1.0の動作環境】

ComicStudioEX Version1．0は以下の環境で動作します。

◎プロテクトキー接続用のUSBポート必須
注）Windows98 SE発売以前に製造されたPC互換機のUSBポート及びUSBカードではプロテクトキーを正しく認識できない可能性があります。
プロテクトキーが正しく認識されないとComicStudioEXはご使用になれません。
◎OS　：Windows98 SE+IE5．0以降、2000、Meの日本語版
◎CPU　：Pentium及び互換CPU400MHz以上
◎メモリ　：64MB必須（256MB以上推奨）
◎HDD　：解像度の高いデータを扱うため、作業領域として数百MB以上の
空き領域のあるHDDを推奨します。
ソフトインストール用に ： 約100MB
データインストール用に ： 約200MB
◎モニター　：800×600pixel以上必須（1024×768pixel以上推奨）
Hi－color以上必須（24bit以上推奨）
◎対応タブレット：WACOM製FAVO、intuos、intuos2、Cintiq、PLシリーズ
◎対応プリンター：300dpi以上必須(600dpi推奨)
◎その他　：インストール用CD－ROMドライブ必須
DirectX 7．0以降が動作する環境（3Dデッサン人形使用の際に必要）

注）ComicStudio及びComicStudioEXのご使用にあたって以下の点にご注意ください。
・ComicStudio及びComicStudioEXのプログラムは、CD－ROMからインストーラに従ってインストールしてください。
・本製品CD－ROMに付属しているTips集、サンプルデータにはインストーラが付属しておりませんので、直接ハードディスクへコピーするか、コピーせずにCD－ROMから直接読み取るなどして使用してください。
・ComicStudioEXの起動にはプロテクトキーが必要になります。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

4．ユーザーサポートについて

【ユーザー登録】

弊社では、今後もさらに高品質のソフトウェアを開発するため日々努力しております。また、全てのお客様が快適にコミックスタジオをご使用いただけるよう、サポートの充実や最新情報の紹介など様々なサービスを心がけております。

ユーザー登録は、お客様がユーザーサポートやバージョンアップなどのサービスを受ける上で重要な手続きです。バージョンアップ、ユーザーサポートなどはユーザー登録を完了したお客様のみを対象とさせていただきますので、本製品に同梱されているユーザー登録ハガキもしくはユーザー登録用紙(FAX用紙)に必要事項をご記入の上、ご返送いただきますようお願い申し上げます。また、インターネットに接続が可能なお客様は、オンラインユーザー登録(コミックスタジオドットネット[http://www.comicstudio.net/])でもご登録いただけます。

【ComicStudio.net】

コミックスタジオユーザーのためのホームページ「コミックスタジオドットネット」では、毎日新しい情報をお届けしております。「コミックスタジオドットネット」にアクセスしていただけば、アップデータのダウンロードやTips集など最新技術情報を入手することが可能です。

また、コミックスタジオに関するイベント情報やマンガ制作に役立つ情報なども満載しておりますので、ぜひアクセスしてください。

URL：http://www.comicstudio.net/

【サポート窓口】

弊社ではコミックスタジオユーザー様向けに、電話やオンラインによるサポート窓口を開設しております。

製品購入後のお問い合わせやご質問はサポート窓口へお問い合わせください。

尚、インストール方法など基本的なご質問については、コミックスタジオドットネット上でもお答えしておりますのでお問い合わせの前にご確認ください。

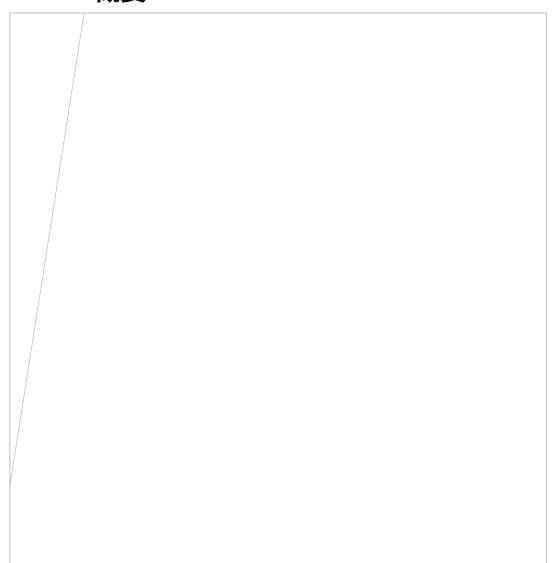
お客様サポート窓口：TEL 03−5304−2288
オンラインユーザーサポート：http://www.comicstudio.net/CS/support/support.html
サポート時間 ：11：00am〜1：00pm ／ 2：00pm〜5：30pm
（土日祝祭日を除く）

【シリアル番号について】

シリアル番号は、お客様がコミックスタジオをご使用するための重要な情報です。大切に保管してください。

・シリアル番号はユーザー登録ハガキ、ユーザー登録用紙(FAX用紙)、CD−ROMケースに記載されております。
・シリアル番号を紛失された場合にも、再発行は行いませんのでご注意ください。
・シリアル番号を第三者へ教えたり、不特定多数が閲覧することが可能な状態で公開するなどの行為は禁じられております。

ComicStudio

2章 概要

1．主な機能と特長

1．描画機能

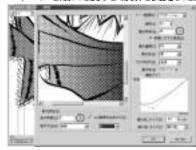
まるで紙に描くような繊細なペンタッチをパソコン上で再現できます。
ペンの設定もお好みにあわせて細かくカスタマイズできます。

「入り」と「抜き」が忠実に再現された美しい線

「補正機能」によりブレた線もリアルタイムに補正されます。

ペン先の形状やサイズの変更により同じ筆使いでも様々な線が引けます。

2．トーン機能

解像度に依存しないベクターデータで描かれたトーンはデジタル特有のモアレが発生しません。
トーンを貼った後から線数を変更したり、貼り足しや削りも簡単です。

トーンを貼った後からグラデーションの濃度も変更可能

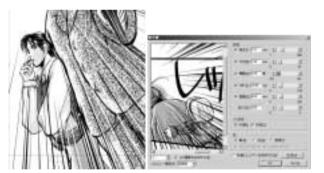
写真画像を取り込んでトーン化することができます。

3．プラグイン機能

「消失点フィルタ」や「集中線フィルタ」などのプラグインによりコミックスタジオの機能が拡張します。
今後も様々なプラグインが登場する予定です。

▼消失点フィルタ

パースを取るのに便利な消失点を最大3点まで配置できます。消失点をコマ外に置くことも可能です。

▼集中線フィルタ

これまで面倒な作業だった集中線が思いのままに作成することができます。

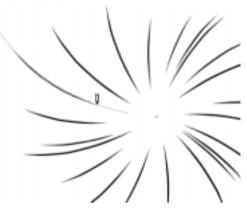
※ComicStudio、ComicStudioEXでは、それぞれ以下のプラグインが装備されています。

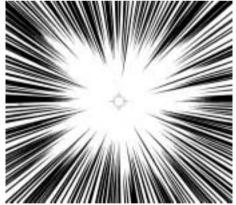
ComicStudio：
- 消失点フィルタ
- 集中線フィルタ

ComicStudioEX：
- 消失点フィルタ
- 集中線フィルタ
- デジコミコム　集中線・流線　ComicStudioプラグイン
- 3Dデッサン人形

4．定規機能

楕円や矩形などフリーハンドで描いた線が定規となり、その定規を使って線を描くことができます。
放射線や平行線なら専用の機能を使って簡単に引くこともできます。

定規を使って描いた線にも「入り」
と「抜き」の設定ができる

定規は回転させたり、拡大・縮小
しながら使うことが可能

▼放射線モード

中心を決めるだけで
放射線が引けます。

▼平行線モード

基準線に対して平行な線が引けます。
基準線は回転することも可能です。

5．複製・移動・変形機能

絵の一部を複製したり、移動させることができます。
また、拡大・縮小、回転、ゆがみ、左右反転などの変形を行うことができます。

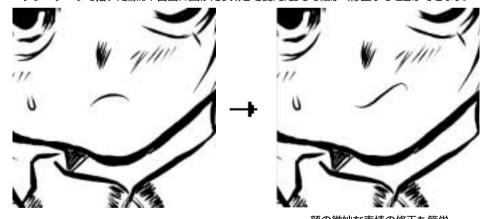
機能を組み合わせて使うことによって表現の幅が広がり、作業効率もアップします。

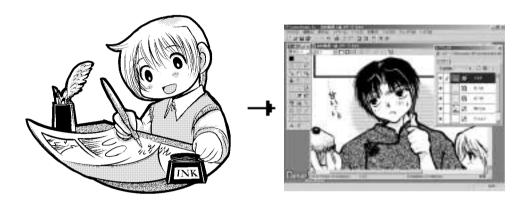
6．線の整形機能

ベクターデータで描いた線は、自由に曲げたり太さを変えたりして細かく修正することができます。

顔の微妙な表情の修正も簡単

線つまみツール使用

太線化ツール使用

7．線画取り込み機能 ～ComicStudioEXのみ～

ペン入れした線画をスキャンして画像データに変換すれば、そのデータを取り込んで仕上げ作業を行うことができます。
「コントラスト変更」、「2値化」（モノクロ2階調化）、「ゴミ取り」など取り込みに必要な様々な機能が装備されています。

ペン入れした線画をスキャニング　　画面上でトーンの貼り付けなど仕上げ作業

2．コミックスタジオの可能性

1．ペンタブレットを使えばどんな線も思いのまま

ペンタブレットを使えば、紙に描くような感覚で筆圧に応じた繊細な線を描くことができます。
また、タブレットがない方でもマウスを使って絵を描くことができます。

2．マンガの仕上げが驚くほど簡単

ベタ塗り、ホワイト、トーン貼りなどこれまで面倒だった仕上げ作業を簡単に行うことができます。
さらにComicStudioEXでは、ペン入れした原稿を取り込み、仕上げ作業を行うことができます。

3．オリジナルのトーンを自由に作成

自分で描いた絵の一部をパターン化してトーンにするなど、自分だけのオリジナルトーンを作成することができます。
また、ベクターデータで作ったトーンは拡大・縮小してもモアレが発生しません。

4．フキダシのセリフを簡単に入力

フキダシの中のセリフがキーボードを使って簡単に入力することができます。
入力時に文字の大きさ、形、書体を選択したり、ルビを含めた高度な組版が行えるので、自分のイメージに合ったフキダシを作成することができます。
また、手書き文字認識機能によりタブレットから直接文字を入力することもできます。

5．作品をプリントアウトすればそのまま印刷原稿へ

できあがった原稿にトンボ（印刷範囲を指定するマーク）を入れてプリントアウトすることができます。
プリントアウトした作品は印刷原稿としてそのまま印刷所に入稿できます。
また、「袋綴じ」印刷した原稿をホッチキスでとめれば簡単にコミック本が作れます。

6．自分の作品を世界へ発信！！作品をWeb上で公開

「完成したマンガをみんなに読んでもらいたい！！」、「クリエーター仲間の意見が聞きたい！！」。
そんな時は完成した作品をコミックスタジオのホームページ「コミックスタジオドットネット」へアップロードしてください。

7.「コミスタ倶楽部」へ入会しよう

「コミスタ倶楽部」はデジタルでのマンガ制作の推進と、マンガに関係する人・企業のネットワーク化を図るために設立された会員組織です。

コミックスタジオユーザーの方、デジタルでのマンガ制作に興味をお持ちの方、また、デジタルマンガの制作、流通、配信などに興味がある企業・団体の方を対象に、各種サービスの提供、フォーラムの開催、オフ会ミーティング、海外マンガ交流などを実施します。

入会に関しての詳しい内容やお問い合せ先は以下の通りです。

みなさまお気軽にお問い合わせください。

＜コミックスタジオユーザー様の入会特典＞

・同人誌印刷所へのデジタル入稿ができる

・コミックスタジオで制作した作品データを汎用形式のファイルへ出力

上記以外にも、今後各種サービスをご提供していきます。

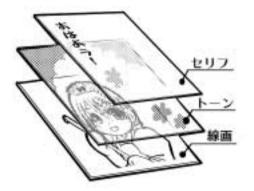
＜年会費＞

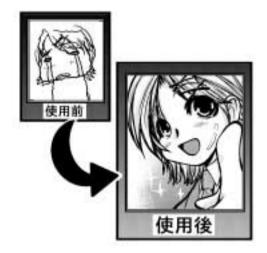
・コミックスタジオユーザーの方	無料
・その他個人の方	5，000円
・企業・団体	30，000円

＜お申し込み／お問合せ先＞

株式会社セルシス コミスタ倶楽部 事務局
〒151－0053
東京都渋谷区代々木4－27－25
フジビル25 3F
TEL 03－5304－0855 FAX 03－5304－1933
E－mail： cs_club@celsys. co. jp

3．コミックスタジオを導入するメリット

1．どんな修正も自由自在

コマごとにレイヤーが別れているので線の描き直し、トーンの貼り変え、セリフの変更など気になる部分をいつでも簡単に編集することができます。

2．紙に描いたような繊細な線が引ける

ペンタブレット初心者の方でも線補正機能により、「入り」や「抜き」が入った線や手ブレを抑えた美しい線を描くことができます。

3．線もトーンも拡大・縮小が思いのまま

線もトーンもベクターデータなので、デジタルでマンガを制作する時の最大の問題であった、拡大による線やトーンの荒れがありません。
また、印刷する時に発生しやすいトーンのモアレやつぶれもありません。

4．トーンの使用は無限大

いくらでもトーンが使えて編集が簡単なのはデジタルならでは。
締め切り間際にトーンが足りなくなって困ることがありません。
トーンパレットを使ってオリジナルのトーンを作ることもできます。

5．原稿を綺麗に保存

紙原稿の保存はトーンが剥がれたりページ同士がくっついたりと結構難しいのですが、デジタルデータならいつでも完成した時の状態が保てます。また、保管場所も取りません。

6．もう机の上が汚れない、ちらからない

マンガを制作していて机の上がゴチャゴチャになる人はいませんか。
コミックスタジオでは全ての作業がコンピューター上で行えるので、快適な作業スペースを確保できます。
また、マテリアルパレットを使えば作画資料の整理もできます。

7．原稿を汚したり、破いたりする悲劇は繰り返さない

コンピューター上での作業だからインクで原稿を汚したり、うっかり原稿を破いてしまうような心配がありません。
消しゴムをかけることもないので消しカスもでません。

8．これまで面倒だった集中線や流線も簡単

数値を設定することで自動的に集中線ができるので、お好みの集中線を簡単に作ることができます。
また、定規ツールを使えば集中線や流線を思いのままに引くことができます。

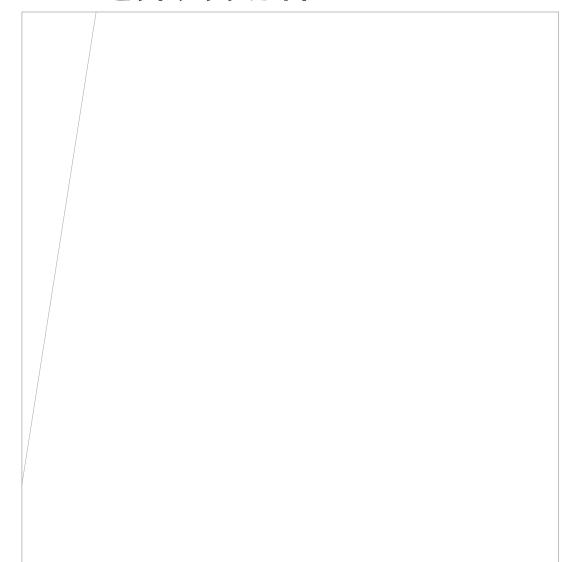
9．作業効率が飛躍的にアップ

作業を始めたい所からいつでも制作に取りかかることができます。これまで面倒だったインクを乾かす時間もいりません。
また、作品をファイルに分けて仲間と作業を分担し、最後に一つにまとめることができるのはデジタルならではの醍醐味です。

10．ネットワークを最大限に活用

インターネットを使えばオリジナルの原稿を紛失する心配もなく、すばやく原稿を送り届けることができます。
また、遠くにいる友達と共同で一つのマンガを制作することもできます。

ComicStudio

3章
セットアップガイド

1.コミックスタジオを始めるにあたって

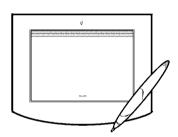
1.快適なコミック制作のために…

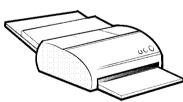
コミックスタジオでマンガを制作するための理想的なパソコン環境についてご紹介します。

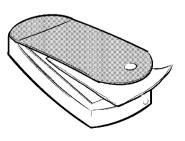
【Windowsパソコン】

コミックスタジオはWindows98SE、2000、Meの日本語版に対応しています。メモリは256MB以上あると快適に作業できるでしょう。ハードディスクは仮想メモリとしても必要なので十分な空きが必要です。どちらも簡単に増設できますので、お近くのパソコンショップにご相談下さい。
CD-ROMやMOがあると作品のバックアップにも便利です。モニターは17インチ以上のものが目も疲れにくく作業しやすく思います。

【ペンタブレット】

専用のペンを使って、コンピュータ上で筆圧に応じた描線を描くことができます。コミックスタジオではWACOM社のFAVO、intuos、intuos2、Cintiq、PLシリーズをサポートしています。
いろいろな大きさの商品が出ていますが、一番小さなタブレットでもB4の原稿を描くことができます。パソコンのコネクタによってUSB用とシリアル用があります。
またさらに、マウスで作画することも可能です。

【プリンタ 〜あると便利なツール〜】

作品をプリンタで印刷して印刷原稿として入稿できます。
プリンタには紙に焼き付けるタイプの「レーザー方式」と、紙にインクを吹き付けるタイプの「インクジェット方式」とがあります。
「レーザー方式」は細かい文字など、とてもシャープな印刷が得意です。「インクジェット方式」は美しいカラー印刷が得意ですが、モノクロの場合、旧機種ではちょっとにじんだ感じに印刷されることもありますので、印刷する時には質の良い紙をお使いください。

【スキャナ 〜あると便利なツール〜】

写真や紙に描いた下描きをスキャニングし画像データに変換すれば、そのデータをコミックスタジオへ取り込んで作業することができます。
さらにComicStudioEXでは、ペン入れした原稿をそのまま仕上げに利用することもできます。
A4の同人原稿や断ち切りのないB4原稿なら、価格も安いA4サイズのスキャナで十分です。
A4を超える原稿をスキャンしたい場合は、A4サイズのスキャナで画像を分割してスキャンし、コミックスタジオ上でコマ単位に編集することによって、一つのページにまとめことができます。

2.タブレットの設定について

紙にペンで描いているような高度なペンタッチを実現するためにはペンタブレットの設定が重要です。ここではペンタブレットを設定するまでの手順について簡単にご紹介します。

【1.対応タブレット】

コミックスタジオは、WACOM製の以下のタブレットに対応しています。
- ・FAVOシリーズ
- ・intuosシリーズ
- ・intuos2シリーズ
- ・Cintiqシリーズ
- ・PL シリーズ

【2.WACOMタブレットを開く】

Windowsの[スタート]ボタンをクリックし、[設定]→[コントロールパネル]を選択してください。

[Wacom Tablet]をダブルクリックし、「ワコムタブレットのプロパティ」を開いてください。

【3.タブレットの設定】

設定画面(ワコムタブレットのプロパティ)が表示されたら、「傾き」や「ペン先の感触」など、自分の好みに合わせて調整してください。
(詳しい設定方法については、製品に付属されているマニュアルを参照してください。)

3．画面の設定について

***快適に作業を進めるためには自分に合った画面の設定が大切です。
画面の設定によって、[画面の色]や[画面の領域]を変更することができます。解像度の違いにより、コミックスタジオのパレット類が占有する画面領域も変化します。
ここでは画面を設定するまでの手順について簡単にご紹介します。***

【1．画面のプロパティを開く】

Windowsの[スタート]ボタンをクリックし、[設定] → [コントロールパネル]を選択してください。

[画面]をダブルクリックし、「画面のプロパティ」を開いてください。

【2．画面の色や画面の領域を設定する】

[設定]タブをクリックし、[画面の色]ポップアップメニューや[画面の領域]スライドバーを動かし、自分の好みの設定を選んでください。

[画面の色]については「High Color（16ビット）」以上、[画面の領域]については「1024×768 ピクセル」以上での使用を推奨しています。
（詳しい設定方法については、パソコンに付属されているマニュアルを参照してください。）

2．コミックスタジオのインストール

1．ComicStudioのインストール

【1.インストール上の注意】

ComicStudioをインストールする際には、以下の点にご注意ください。
・ComicStudioのプログラムは、CD－ROMからインストーラーに従ってインストールしてください。
・本製品CD－ROMに付属しているTips集、サンプルデータにはインストーラが付属しておりませんので、直接ハードディスクへコピーするか、コピーせずにCD－ROMから直接読み取るなどして使用してください。

【2.CD－ROMの起動】

コミックスタジオのCD－ROMをCD－ROMドライブに挿入してください。
自動的にコミックスタジオのセットアッププログラム（インストーラー）が起動します。
※自動的に起動しない場合は、［マイコンピューター］からコミックスタジオのCD－ROMを開き、［Program］ → ［Setup．exe］をダブルクリックしてください。

［次へ（N）］ボタンをクリックすると、次の画面に進みます。
［キャンセル］ボタンをクリックするとインストールを中止します。

【3.ソフトウェア商品使用許諾書の合意】

使用許諾書の内容を確認し、同意の意思がある場合は［はい（Y)］ボタンをクリックしてください。

【4.インストール先の選択】

ComicStudioのインストール先を選択します。ここで指定されたフォルダの中にComicStudioがインストールされます。インストール先を確認したら［次へ（N)］ボタンをクリックしてください。

※通常は最初に表示される「インストール先のフォルダ」へインストールすることをお勧めします。

【 5.コンポーネントの選択】

インストールを行うコンポーネントの選択をします。

デフォルトでは全てのコンポーネントをインストールするように設定されています。

※通常はデフォルトの設定のままインストールすることをお勧めします。

プログラムファイル　：ComicStudioのソフトウェアファイル
トーンファイル　：付属のトーンファイル
マテリアルファイル　：付属のマテリアルファイル

※マテリアルファイルは、さらに「定規サンプル」と「チュートリアル」という2つのコンポーネントに分かれています。
上記の画面で［マテリアルファイル］を選択し、［変更］ボタンをクリックすると「サブコンポーネントの選択」ダイアログが表示されます。
インストール行うコンポーネントの選択をしてください。

定規サンプル　：付属の定規サンプル
チュートリアル　：ComicStudio習得のための学習用プログラム

インストールするコンポーネントを選択したら、［次へ（N)］ボタンをクリックしてください。

【6.プログラムフォルダの選択】

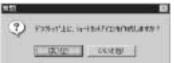
指定したプログラムフォルダへプログラムアイコンを追加します。

変更がない場合は［次へ（N)］ボタンをクリックしてください。

【7.インストールの実行】

インストールが実行されます。

【8.インストールの終了】

デスクトップ上にComicStudioのショートカットアイコンを作成するかどうかの確認になります。
［はい（Y)］または［いいえ（N)］ボタンをクリックしてください。

再起動するかどうかの確認になります。
どちらか一方のチェックボックスを選択し、［完了］ボタンをクリックしてください。
※通常は必ず「再起動」してください。

【9.アプリケーションを開く】

ComicStudioを起動してください。
最初に起動した時に以下のダイアログが表示されます。
シリアル番号を入力し［OK］ボタンをクリックしてください。

2．ComicStudioEXのインストール

【1.インストール上の注意】

ComicStudioEXをインストールする際には、以下の点にご注意ください。

・ComicStudioEXのプログラムは、CD－ROMからインストーラーに従ってインストールしてください。
・本製品CD－ROMに付属しているTips集、サンプルデータにはインストーラが付属しておりませんので、直接ハードディスクへコピーするか、コピーせずにCD－ROMから直接読み取るなどして使用してください。
・ComicStudioEXをインストールする時(HASPドライバをインストールする時)には、プロテクトキーを外してください。

【2.CD－ROMの起動】

ComicStudioEXのCD－ROMをCD－ROMドライブに挿入してください。
自動的にコミックスタジオのセットアッププログラム（インストーラー）が起動します。
※自動的に起動しない場合は、［マイコンピューター］からコミックスタジオのCD－ROMを開き、［Program］ → ［Setup．exe］をダブルクリックしてください。

［次へ（N)］ボタンをクリックすると、次の画面に進みます。
［キャンセル］ボタンをクリックするとインストールを中止します。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

【3.ソフトウェア商品使用許諾書の合意】

使用許諾書の内容を確認し、同意の意思がある場合は［はい（Y)］ボタンをクリックしてください。

【4.プログラムの選択】

インストールを行うプログラムの内容を選択します。
ComicStudioEXでは通常のソフトウェアプログラムの他に、プロテクトキーを認識するためのHASPドライバをインストールする必要があります。
デフォルトでは全てのコンポーネントをインストールするように設定されています。
※通常はデフォルトの設定のままインストールしてください。

プログラム	：	ComicStudioEXのソフトウェアプログラム
HASPドライバ	：	プロテクトキーを認識するためのドライバ

【5.HALの設定】

3Dデッサン人形を使用する際に必要となるDirectXで、HALを使用するか選択します。
デフォルトではチェックボックスがオフになっています。
※HALに対する知識のない方はデフォルトの設定のままインストールしてください。

【6.インストール先の選択】

ComicStudioEXのインストール先を選択します。ここで指定されたフォルダの中にComicStudioEXがインストールされます。インストール先を確認したら［次へ（N)］ボタンをクリックしてください。
※通常は最初に表示される「インストール先のフォルダ」へインストールすることをお勧めします。

【7.コンポーネントの選択】

インストールを行うコンポーネントの選択をします。
デフォルトでは全てのコンポーネントをインストールするように設定されています。
※通常はデフォルトの設定のままインストールすることをお勧めします。

プログラムファイル ： ComicStudioEXソフトウェアファイル
トーンファイル ： 付属のトーンファイル
マテリアルファイル ： 付属のマテリアルファイル

※マテリアルファイルは、さらに「定規サンプル」と「チュートリアル」という2つのコンポーネントに分かれています。
上記の画面で［マテリアルファイル］を選択し、［変更］ボタンをクリックすると「サブコンポーネントの選択」ダイアログが表示されます。
インストール行うコンポーネントの選択をしてください。

定規サンプル ： 付属の定規サンプル
チュートリアル ： ComicStudioEXを習得のための学習用プログラム

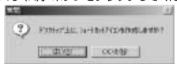
インストールするコンポーネントを選択したら、［次へ（N)］ボタンをクリックしてください。

【8.プログラムフォルダの選択】

指定したプログラムフォルダへプログラムアイコンを追加します。
変更がない場合は［次へ（N)］ボタンをクリックしてください。

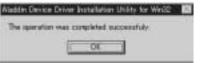
【9.インストールの実行】

インストールが実行されます。

ComicStudioEXのソフトウェアプログラムのインストールが終了すると以下のダイアログが表示されます。
デスクトップ上にComicStudioEXのショートカットアイコンを作成するかどうかの確認になりますので、［はい（Y)］または［いいえ（N)］ボタンをクリックしてください。

【10.HASPドライバのインストール】

ComicStudioEXのソフトウェアプログラムのインストールが終了すると、次にプロテクトキーを起動するために必要なHASPドライバのインストールへ移ります。
記載内容を確認し、［はい（Y)］ボタンをクリックしてください。
※通常はHASPドライバのインストールを行ってください。
※ComicStudioEXのソフトウェアプログラムのみを再インストールしたい場合は、［いいえ（N)］を選択してください。

HASPドライバのインストールが無事終了したことを表すダイアログが表示されます。
［OK］ボタンをクリックしてください。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

【11.インストールの終了】
全てのインストールが無事終了すると、［セットアップの完了］ダイアログが表示されます。

どちらか一方のチェックボックスを選択し、［完了］ボタンをクリックしてください。
※通常は必ず「再起動」してください。

【12.プロテクトキーを装着する】
コンピューターが起動したらUSBポートへプロテクトキーを装着してください。
プロテクトキーが正しく装着・認識されると、プロテクトキー本体に埋め込まれているランプが点灯します。
※プロテクトキーの詳しい説明について「3章2－3 プロテクトキーについて」を参照してください。

【13.アプリケーションを開く】
ComicStudioEXを起動してください。
最初に起動した時に以下のダイアログが表示されます。
シリアル番号を入力し［OK］ボタンをクリックしてください。

3．プロテクトキーについて ～コミックスタジオEXのみ～

【1.プロテクトキー】
ComicStudioEXにはプロテクトキーが同梱されています。
ComicStudioEXを起動するためにはこのプロテクトキーと接続用のUSBポートが必須になりますので再度ご確認ください。

**注）Windows98 SE発売以前に製造されたPC互換機のUSBポート及びUSBカードではプロテクトキーを正しく認識できない可能性があります。
プロテクトキーが正しく認識されないとComicStudioEXはご使用になれません。
ご使用のパソコンやUSBポートのスペックなどについては、製造元へご確認ださい。**

【2.プロテクトキーの装着】
コミックスタジオのインストールが終了しましたら、プロテクトキーをUSBポートへ差し込み、しっかりと装着されているのを確認してください。
プロテクトキーが正しく装着・認識されると、プロテクトキー本体に埋め込まれているランプが点灯します。

注）プロテクトキーの装着に関しては以下の点にご注意ください。
- **プロテクトキーを起動するためのHASPドライバがインストールされていないとプロテクトキーは認識されません。
（HASPドライバのインストール方法については、「3章2－3－4 HASPドライバの再インストール方法」を参照してください。）**
- **ComicStudioEXをインストールする時（HASPドライバをインストールする時）には、プロテクトキーを外してください。**

【3.プロテクトキーが正しく認識されているかどうか確認するには】
プロテクトキーが正しく認識されているかどうかは、以下の手順で確認ができます。
（1）「デバイスマネージャ」を開いてください。

※Windows98SE、Meを例に取り［デバイスマネージャ］の開き方を説明します。
- **［マイコンピューター］→［コントロールパネル］→［システム］の順で「システムのプロパティ」を開く。**
- **「システムのプロパティ」の中にある「デバイスマネージャ」のタブを選択する。**

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

(2)「ユニバーサルシリアルバスコントローラ」をクリックしてください。
現在「ユニバーサルシリアルバスコントローラー」に接続されているデバイスの項目が表示されます。
プロテクトキーは「Aladdin USB Key」という名前で表示されます。

(3)「Aladdin USB Key」をダブルクリックしてプロパティを開き、デバイスの状態が正常に動作しているかどうかを確認してください。

【4.HAPSドライバの再インストール方法】

プロテクトキーを起動するためにはHAPSドライバというドライバをインストールする必要があります。
もし、プロテクトキーが正しく認識されない場合には、HASPドライバのみを再インストールしてください。
HASPドライバのみの再インストール方法については以下の手順で行ってください。

※ **通常、ComicStudioEXをインストールする場合には、このHASPドライバがインストールされていることと思います。
通常のインストール方法につきましては、「3章2-2 ComicStudioEXのインストール」を参照してください。**

(1)プロテクトキーをUSBポートから外してください。

(2)CD－ROMの起動をし次のダイアログが表示されましたら、[次へ(N)]ボタンをクリックてください。

(3)次のダイアログが表示されましたら、[はい(Y)]ボタンをクリックしてください。

(4)次のダイアログが表示されましたら、[プログラム]のチェックボックスをクリアし、[HASPドライバ]のチェックボックスのみをオンにしてください。

チェックする内容を確認しましたら、[次へ(N)]をクリックしてください。

(5)次のダイアログが表示されましたら、記載内容を確認し、[はい(Y)]ボタンをクリックしてください。

(6)次のダイアログが表示されればHASPドライバは正常にインストールされています。

[OK]ボタンをクリックし、その後の指示に従ってインストールを終了してください。

(7)プロテクトキーをUSBポートへ差し込み、プロテクトキーが正しく認識されているかどうか確認してください。

【5.プロテクトキーが正しく認識されない場合には…】

プロテクトキーが正しく認識されない場合は、以下の作業を行ってください。

1.プロテクトキーをUSBポートから外し、コンピューターを再起動する。
コンピューターが再起動した後にプロテクトキーを装着する。

2.HASPドライバのみを再インストールし、コンピューターを再起動する。
コンピューターが再起動した後にプロテクトキーを装着する。
（HASPドライバのみの再インストール方法については、「3章2-3-4 HASPドライバの再インストール方法」ページを参照してください。）

3.一度ComicStudioEXをアンインストールし、再インストールする。
再インストール終了後、コンピューターが起動した後にプロテクトキーを装着する。
（ComicStudioEXのインストール方法については、「3章2-2 ComicStudioEXのインストール」を参照してください。）

注)プロテクトキーが認識されない場合は、以下の内容を再度ご確認ください。
・プロテクトキーがUSBポートへきちんと装着されているか。
・お手持ちのパソコンのUSBポートが使用可能な状態にあるか、故障していないか。
（USBポートの動作に関する確認は、お手持ちの機器に付属されているマニュアルを参照してください。）

【6.プロテクトキーのサポートについて】

ComicStudioEXを起動するためにはプロテクトキーが必須になります。
プロテクトキーの取り扱いには十分ご注意ください。
プロテクトキーの故障や紛失に関するサポートについて簡単にご説明致します。
詳しくは「ソフトウェア商品使用許諾書」に記載されておりますので必ずご確認ください。

＜ 紛失した場合 ＞
・プロテクトキーを紛失された場合、プロテクトキーの再発行は致しませんのでご注意ください。
＜ 故障した場合 ＞
・有償にて修理または交換致します。
但し、本製品をご購入いただいてから30日が経過していない場合で、お客様が本製品をご購入時に既にプロテクトキーが故障していた場合に限り、無償にて交換させていただきます。（領収書のコピーもしくは購入時期を証明できるものが必要になります。）
・修理品については、お客様から故障したプロテクトキーが到着した後に、修理又は交換し、ご返送させていただきます。故障品が到着する前に交換品を送付することはできませんのであらかじめご了承ください。
・プロテクトキーに貼られているシールには認識番号が記載されております。このシールは絶対に剥がさないでご使用ください。
シールを剥がした場合、修理・交換などのサポートをお受けすることができなくなりますのであらかじめご了承ください。

4.サンプルデータのインストール方法

（1）.製品CD-ROMをCD-ROMドライブに挿入します。
（2）.ComicStudioのインストーラーが自動的に起動しますが、「キャンセル」ボタンをクリックしてインストーラーを中止してください。
注意：「セットアップの中止」ダイアログが表示されますが、そのまま「中止」ボタンをクリックしてください。

（3）.「マイコンピュータ」の「ComicStudio」CD-ROMアイコン上で右クリックして、「エクスプローラ」を起動します。

（4）.「エクスプローラ」上で、フォルダ「SampleData」又は「Tutorial」を選択して、ハードディスク上にコピーします。

ComicStudio

4章
チュートリアル

◆コミックスタジオ◆

マンガ制作入門

**サンプルの作品をお手本にしながら、
コミックスタジオの使い方をいっしょに
学習しましょう!**

学習カリキュラム

▼お手本マンガ（※大きい見本は114ページにあります。）　**byきてぃ**

きてぃ・・・同人誌などでまったりと活動中。属性は、人形、妖精、童話。
HPアドレスは、http://users.goo.ne.jp/dohwa

STEP 1
マンガ制作の準備

コミックスタジオでマンガを描くには、まず、コンピュータの中に必要な枚数の原稿用紙を作ります。

1.コミックスタジオの起動

デスクトップにあるコミックスタジオのアイコンをダブルクリックしてください。

コミックスタジオ

コミックスタジオEX

2.作品の新規作成

これからマンガを描く原稿用紙を作成します。
メニューから「ファイル」→「新規作成」を選びます。
（※画面はComicStudioEXのものです）

3.作品名などを入力

作品名、作者名、保存する位置などを入力します。「自分だけが開ける作品にする」にチェックすると、シリアル番号の異なるコミックスタジオでは、作品データが開けなくなります。

保存する「位置」とは…
作品のデータファイルを保存するフォルダが作成される場所のことです。フォルダは指定した階層に自動的に作られます。

4.ページ数などを入力

これから描くマンガのページ数や原稿のサイズなどを指定します。

★今回は、ページ数　：2ページ
　　　　　ページ構成：単ページ
　　　　　用紙サイズ：A4縦
を選択します。

5.トンボの設定

原稿用紙に表示されるトンボや基本枠のサイズを変更できます。
★今回は変更しません。

トンボとは…
同人誌を印刷所で印刷してもらうとき、原稿用紙のどこからどこまでを印刷するか範囲を指定するマークのことです。

6.設定完了

入力確認画面で「OK」を押すと、「作品ウィンドウ」が開き、ページのプレビューが並びます。（通常はここで準備は終了です）

（ここからはチュートリアル用の準備です）

7.作例マンガの準備

教材に使用する作例マンガの準備をします。作例マンガの入っているマテリアルパレットを開きます。

マテリアルパレットを開くには…

メニューから「ウィンドウ」→「マテリアルパレット」を選びます。または、フレームウィンドウ上部にあるマテリアルパレットのアイコンをクリックします。

8.チュートリアルの挿入

マテリアルパレット内の「チュートリアル」というフォルダを開きます。チュートリアルマンガが2ページ分入っています。「作例P1」を作品ウィンドウの図が示す位置（青い線が出ます）にドラッグ&ドロップします。

9.チュートリアル挿入完了

「作例P1」が挿入されたら、続いて「作例P2」を「作例P1」の後ろにドラッグ&ドロップします。

ページの挿入を間違ったら…

作品ウィンドウで間違ったページを選択し、マウスの右クリックメニューから「削除」を選びます。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

STEP 2

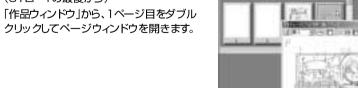
1コマを描いてみよう!(基本の作画)

**チュートリアルの1コマ目を完成させてみましょう。
マンガの1コマを通して描いて、
コミックスタジオの基本の使い方を学習します。
この章をマスターすれば、あなたはもう立派な「コミスタ使い」です**

ネームを描く

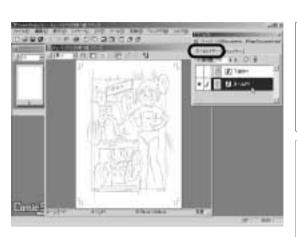
**作品の構成などを考えて描く
全ページのラフを「ネーム」といいます。
この段階で友達に見てもらったり、
編集部と打ち合わせたりして推敲します。
ここでは、1コマ目にキャラクターの
ラフな絵を入れてみます。**

1.作画するページを開く

(STEP 1の最後から)
「作品ウィンドウ」から、1ページ目をダブルクリックしてページウィンドウを開きます。

ウィンドウについて…
作品の全ページを表示するウィンドウを「作品ウィンドウ」、その中の1ページを表示するウィンドウを「ページ ウィンドウ」といいます。

2.ネームを描く準備をする

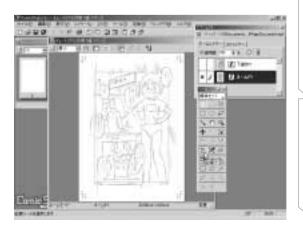
これからネームを描く作業をするので、オブジェクト パレットの「ネームレイヤータブ」をONにします。

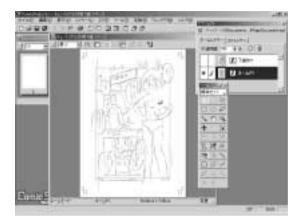
オブジェクトパレットとは…
作業しているウィンドウの状態や、情報を表示するパレットです。オブジェクトパレットを開くには、メニューから「ウィンドウ」→「オブジェクトパレット」を選びます。

3.ネームレイヤーを選ぶ

オブジェクトパレットは、「レイヤー」の情報を表示するパレット です。作例では、すでに「ネーム」と「下描き」レイヤーができています。図は、ネームを描いたレイヤーの上に、下描きレイヤーがあることを示しています。下描きレイヤーの目玉マークをクリックし絵を非表示にして、ネーム のレイヤーをクリックしてネームが描ける状態にします。

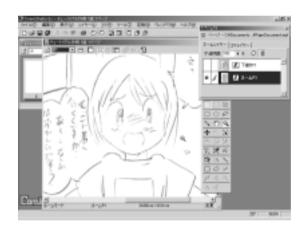
4.ネームを描く

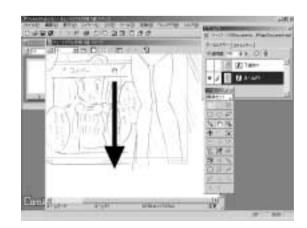
ツールパレットから「鉛筆ツール」か「マジックツール」を選び人物のアタリを描きます。

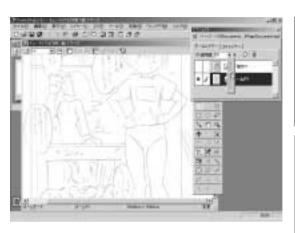
ツールパレットを開くには…
メニューから「ウィンドウ」→「ツールパレット」を選びます。

5.間違って描いた線をなおす

間違えたら「消しゴムツール 」を使って消します。「マジックツール」の場合は、ツールパレットで描画色を透明 にすると、消しゴムと同じ働きをします。また、「編集」→「元に戻す」で間違える前の状態に戻すこともできます。

6.拡大して描く

ウィンドウの左上の表示サイズ（大・中・小・最小）を変更して絵を拡大して作業することもできます。

また「虫めがねツール 」でクリックすると、クリックした部分を中心に拡大することができます。

7.紙を移動する

ウィンドウ内の絵の表示を移動させるには「手のひらツール 」で、ドラッグします。

8.線の色を変える・薄くする

オブジェクトパレットの「カラー/グレースケール切り替えボタン 」をクリックすると、鉛筆線がカラー表示されます。色はレイヤーの鉛筆マークをクリックして変更することができます。

9.作業を保存する

コンピュータでの原稿制作では、停電やコンピュータトラブルでデータが消えてしまわないよう、定期的なデータの保存が必要です。
メニューから「ファイル」→「全て保存」を選びます。
これでコミックスタジオを終了しても、次回続きの作業をすることができます。

作業を再開するには…
次回作業をするときは、メニューから「ファイル」→「開く」を選んで、作品フォルダを指定します。

マッピングモードについて

描きやすいようにタブレットのマッピングモードをボタンで切り替えることができます。

●全画面マッピングモードボタン
全画面マッピングモードでは、つねにモニター画面の四隅と、タブレットの描画面の四隅が対応します。液晶タブレットをご使用の方は、こちらがおすすめです。

全画面マッピングモード

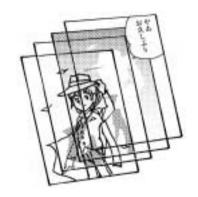
●実寸マッピングモードボタン
実寸マッピングモードでは、たとえばタブレットで1センチの線を描くと、実際の原稿にも1センチの線が描画されます。タブレット範囲表示ボタンをクリックすると、描画できる範囲を確認できます。描画できる範囲は、Shiftキーを押しながら「手のひらツール」で移動できます。

実寸マッピングモード

下描きをする

ネームを元にして、丁寧な下描きをします。
下描きを描くために、さっきネームを描いたレイヤーの上に新しいレイヤーを作成します。

レイヤーとは…

コミックスタジオで使う原稿用紙は、白ではなくて透明です。この透明な紙をレイヤーとよび、レイヤーを何枚も重ねて使うことで、アニメのセル画のようにひとつの絵を作ります。1つの絵を何パーツかにわけて制作すると、変更や修整がかんたんになります。

1.下描き用のレイヤーを選ぶ

作例ではすでに「下描き」のレイヤーができています。オブジェクトパレットで下描きのレイヤーを選びます。ネームのレイヤーの目玉マークをクリックして消すと、ネームを一時的に見えなくすることもできます。

※通常は、このように新しいレイヤーを
作成します。

2.下描きをする

ネームのときと線の色を変えて、ネームを参考にしながら「鉛筆ツール」か「マジックツール」で作画します。これからの作業を自分の絵で行いたい方は、描いてある絵を消して下描きを入れて下さい。

線の色を薄くするには…
オブジェクトパレットの「不透明度」で変更します。

3.保存する

下描きが完成したら、またメニューから「ファイル」→「すべて保存」でデータを保存します。
（保存は定期的に行いましょう）

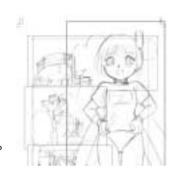
紙に描いたネームや下描きを読み込む

紙に描いたネームや下描きを読み込んで、コミックスタジオでペン入れすることができます。

(1) スキャナ付属の画像取り込みソフトなどを使って、150dpiで取り込み、BMP形式でハードディスクに保存しておきます。
(2) 準備ができたら、ページウィンドウを開き、メニューから「ファイル」→「読み込み」を選びます。
(3) ダイアログボックスが開くので、先ほどのBMPファイルを選択します。
(4) 指示にしたがって、読み込み作業を行います。

（※ComicStudioEXではペンで描いた線画も読み込むことができます。）

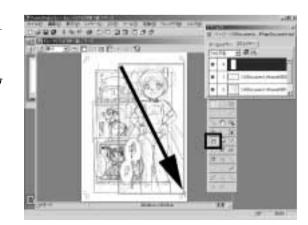
コマを作る

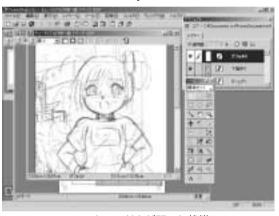
**これから本格的な作画に入ります。
トーンなどの作画作業をおこないやすいように
コマごとに分割します。コミックスタジオでは、
このように分割された作画領域を「コマ」と呼びます。**

1.コマを作る準備

オブジェクトパレットの「コマレイヤー」タブをクリックし、「コマ」の作成ができる状態にします。

2.コマ領域を指定する

コマにしたい領域を

「コマ作成ツール 」を使ってドラッグしながら大きく囲みます。

3.コマウィンドウを開く

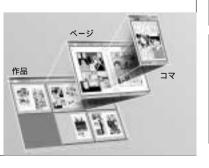
ツールパレットの「コマ選択ツール 」で、開きたいコマ領域を選択し、ダブルクリックするとコマウィンドウが開きます。

コマウィンドウが開いた状態

コミックスタジオの3つのウィンドウ

コミックスタジオでは、マンガの制作を3種類のウィンドウを使っておこないます。

作品ウィンドウ
作品の全ページをプレビューします。ページの追加や削除もこのウィンドウで行います。

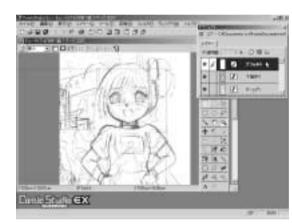
ページウィンドウ
作品ウィンドウで選んだページを拡大してプレビューします。
ここで、ネームや下描きを描いたり、コマの配置を確認します。

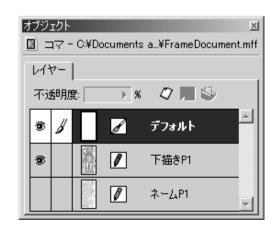
コマウィンドウ
作画しやすいように、ページを「コマ」ごとに分けたものです。
ここでペン入れやトーン貼り、セリフの入力などを行います。

人物のペン入れ

(ベクターペンレイヤー)

ここからの作業はコマウィンドウでおこないます。ペン入れは、線の修整などに便利なベクターペンレイヤーでおこないます。

1.ベクターペンレイヤーの選択

コマウィンドウを開くと、いままで作業してきたレイヤーの上に「デフォルト」という名のペン入れ専用のレイヤーができます。このレイヤーは「ベクターペンレイヤー」で、細かい線の修整が可能です。

2.オブジェクトパレットのレイヤー表示について

オブジェクトパレットを見ると、下から「ネーム」「下描き」「デフォルト」と重なっているのがわかります。「ネーム」と「下描き」はページウィンドウで作ったレイヤーなのでグレーで表示されます。描画したいレイヤーをクリックして選択すると、青く表示されて描画可能になります。ここでは一番上の「デフォルト」レイヤーを選択します。

3.ペン入れをする

ツールパレットから「ペンツール」を選んで、ペン入れをしていきます。

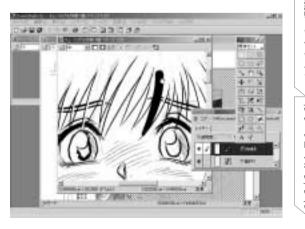
4.ペンの設定

ペンのサイズなどの設定は、ツールオプションパレットでおこないます。補正をいれると、リアルタイムで線のブレが補正されます。入り抜きの設定にチェックを入れると、描線の最初と最後の部分が細く補正され、ペンで描いたようなタッチを簡単に出すことができます。

ツールオプションパレットを開くには…
メニューから「ウィンドウ」→「ツールオプションパレット」を選びます。

5.線の修整

ベクターペンレイヤーに描かれた線は、高度な修整が簡単におこなえます。
「太線化ツール※1」で線の上をこすると、線の一部分を太くすることができます。「細線化ツール※2」でこすると、だんだん線を細くすることができます。
ほかにも「線つまみツール※3」、「線なおしツール※4」があります。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

6.ベタ塗り

線が閉じている部分は、「塗りつぶしツール」を使って現在選ばれている描画色で塗りつぶすことができます。

描画色とは…

ツールパレットの一番上の「黒」「白」「透明」のボタンで、ペンツールなどで使う色を変更することができます。ペンツールを消しゴムのように使いたいときは、透明を選んでください。

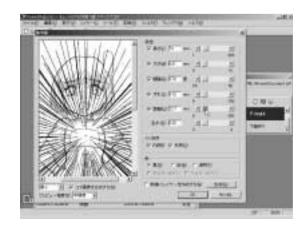
集中線フィルタ

**お好みの集中線を手軽に作成し、
絵に合成することができます。**

1.集中線フィルタを選ぶ

メニューから「フィルタ」→「セルシス」→「集中線」フィルタを選びます。

2.集中線の作成

集中線ダイアログが開いたら、「コマ画像を合成する」にチェックを入れて、右に並んでいるさまざまな設定の数値を変えて、お気に入りの集中線を作ります。集中線の中心を変えるには、プレビュー内をクリックします。

3.生成ボタンを使う

気に入った集中線ができるまで、「生成」ボタンを何回か押します。

4.集中線の完成

気に入った集中線ができたら「新規にレイヤーを作成する」にチェックを入れてOKします。
新しいレイヤーができて作成した集中線が描き込まれます。

注意…
「新規にレイヤーを作成する」にチェックを入れなかった場合、現在選択されているレイヤーに集中線が描き込まれます。

トーンを貼る

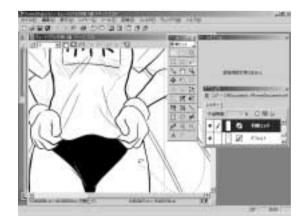
トーンを貼る部分を選択し、網点や模様のトーンを貼ります。

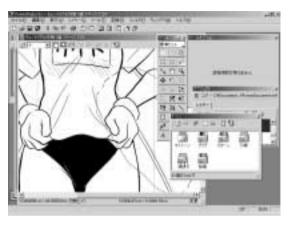
1.選択ツールについて

トーンワークなど絵の一部分になにかをしたいとき、その部分を選択するツールです。
「矩形選択ツール」
「楕円選択ツール」
「投げなわツール」
「マジックワンドツール」

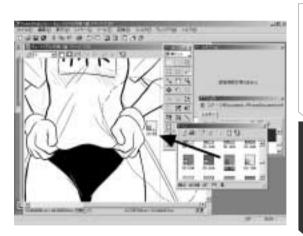
2.トーンを貼る部分を選択する

トーンを貼りたい部分を、おおまかにツールパレットの「選択ツール」を使って選択します。図では、「投げなわツール」を使っています。

離れた部分を選択するには…
複数の離れた部分を一度に選択するにはShiftキーを押しながら選択します。

3.トーンパレットを開く

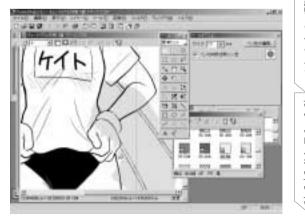
トーンパレットを開き、使いたいトーンの種類のフォルダをダブルクリックして開きます。

トーンパレットを開くには…
メニューから「ウィンドウ」→「トーンパレット」を選びます。

4.トーンを貼る

トーンのサムネールから、貼りたいトーンを選んでウィンドウの選択範囲にドラッグ＆ドロップします。トーンが貼られるとオブジェクトパレットにそのトーン専用の「トーンレイヤー」が自動的に作成されます。

5.トーンを削る・貼り足す

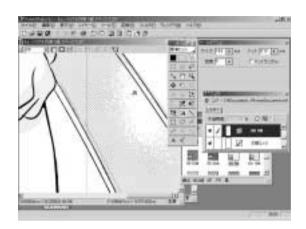
選択を解除して、はみ出している部分を消しゴムで消します。
欠けている部分は、「ペンツール」や「マジックツール」などを使って、黒色で塗るとトーンが現れます。

選択を解除するには…
メニューから「編集」→「選択を解除」を選びます。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

6.ボカシ削り

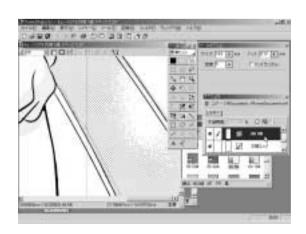
ぼかして削るには、

「エアブラシツール 」を描画色透明にしてトーン上で描画します。

描画色…
描画色はツールパレット上部のボタンで変更します。左から黒、白、透明です。

トーンの模様を変更する

一度貼ったトーンの種類や線数、角度などを変更します。

1.変更したいトーンレイヤーを選択

オブジェクトパレットで変更したいトーンレイヤーをダブルクリックします。

2.トーンの設定の変更

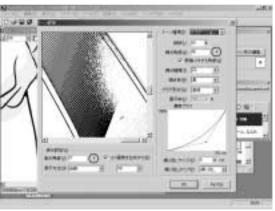
トーン設定ダイアログが開きます。「コマ画像を合成する」にチェックを入れて、プレビューを見ながらトーンの設定を変更します。完了したらOKを押します。

トーンの状態を正しく見るには…
表示方法を「網点」にして表示をなるべく大きくして確認します。

3.トーン模様の移動調整

グラデーションなどのトーンパターンを上下左右に移動させるには、プレビュー画像内をShiftキーを押しながらドラッグします。パターンを回転させるにはCtrlキーを押しながらドラッグします。

トーン設定ダイアログを開かなくても…
オブジェクトパレットでトーンレイヤーを選んで、「レイヤー移動ツール」を使うと、同じ操作で、トーンパターンの移動調整ができます。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

フキダシを作る

フキダシを作ってセリフを入力します。

1. フキダシ用にレイヤーの作成

フキダシ用に新しいレイヤーを作成します。レイヤーオブジェクトパレットの新規レイヤーボタンをクリックします。今度はラスターペンレイヤーで作業してみましょう。新規レイヤーダイアログで、「ラスターペンレイヤー」を選択します。オブジェクトパレットに新しいレイヤーができたことを確認してください。

2.楕円形のフキダシの作成

ツールパレットから「楕円ツール 」を選びます。線のサイズはツールオプションパレットで変更できます。画面上をドラッグしてお好みのサイズの楕円を描いてください。Shiftキーを押しながらドラッグすると、正円を描くことができます。もう一度クリックすると楕円が確定します。

3. フキダシ内部を白く塗りつぶす

フキダシの線が描けたら、中が透けないように白で塗りつぶします。ツールパレットで描画色白を選んで、

「塗りつぶしツール 」で楕円内をクリックします。

4.文字の打ち込み準備

いよいよ文字を打ちこみます。
ツールパレットから

「テキストツール 」を選び、セリフを入れたい場所をクリックします。（どのレイヤーが選ばれていてもかまいません）

5.文字の入力

テキスト設定ダイアログが開くので、右側のテキストボックスに文字を入力します。

6.文字の設定を変える

フォントの種類やサイズを変えるには、変更したい文字列を選択してからフォントの変更をおこないます。縦書きにチェックが入っていることを確認して、OKを押します。

7.フキダシの完成

オブジェクトパレットに、新しくテキスト専用のレイヤーができました。文字の位置は「レイヤー移動ツール」で調整します。打ち込んだテキストの内容を変更したいときは、オブジェクトパレットから変更したいテキストレイヤーを選んで、ダブルクリックするとふたたびテキスト設定ダイアログが開きます。

STEP 3
作画のテクニック

**ここからは背景などの作画に関する
さまざまなテクニックをご紹介します。
チュートリアルマンガをお手本に、
さまざまな効果を試してみましょう。**

絵や文字を変形する

**絵の一部を選択して、拡大縮小や回転、
左右上下反転などの変形をおこなうことができます。
また、文字もラスター化(文字情報を画像に変換する)
することで、絵と同じように変形することができます。
ここでは、チュートリアル作品の2コマ目に
「運動会の門」を作ってみましょう。**

1.変形したい部分を選択する

オブジェクトパレットから、「運動会の門」の元となる画像があるレイヤーを選択します。 選択ツールを使って変形したい部分を囲みます。

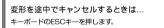
2.遠近法を選ぶ

メニューから「編集」→「移動と変形」→「遠近法」を選びます。

その他の変形メニュー
変形には、他にも拡大・縮小、回転、ゆがみ、自由変形、左右反転、上下反転があります。

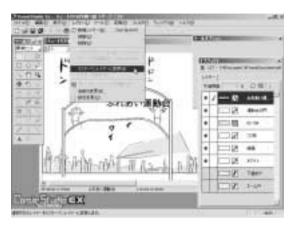
3.変形する

変形用のハンドルが表れるので四角い部分をつかんで変形します。
変形中は、絵の中心をドラッグすることで移動させることもできます。

変形を途中でキャンセルするときは…
キーボードのESCキーを押します。

4.変形の確定

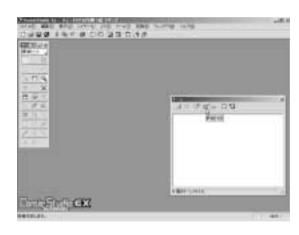
キーボードのEnterキーを押すと、変形が確定します。

5.文字を変形する場合

テキスト(文字)を変形するには、一度テキストの文字情報をラスタライズして「絵」にします。オブジェクトパレットからテキストレイヤーを選んで、「レイヤー」→「ラスターペンレイヤーに変換」を選びます。ラスターペンレイヤーになったら、門と同じように変形してみてください。

写真画像から
トーンをつくる

お手持ちのJPEG画像をアミ点化して、トーンを作成します。作成したトーンは作例マンガのように背景に使ったり、洋服の模様などのテクスチャとしても使えます。

1.トーンを作る準備

トーンパレットの「マイトーン」フォルダを開き、「新規作成」ボタンを押します。

2.作成するトーン種類を選択

トーン設定ダイアログが開きます。トーン種類から「背景」を選んで、「読み込み」ボタンを押します。

3.画像をトーンとして保存

使用したいJPEG形式の写真画像を選択してOKを押します。
完成したトーンはトーンパレットに格納されます。

4.作成したトーンの使用

それでは作ったトーンを実際使用してみましょう。作例の2コマ目を開いてトーンをドラッグ&ドロップします。

5.トーンの調整

オブジェクトパレットからトーンレイヤーをダブルクリックし、「トーンの設定」ダイアログを開きます。ここで網点の線数や濃度、使用倍率やコントラストを調整します。

オリジナルトーンを作る

**自分で描いた絵の一部を、パターン化してトーンにすることができます。
自分の好きな服の模様の柄を作ってみましょう。
チュートリアルマンガの2コマ目を開いてください。
服にオリジナルトーンを作って貼ってみましょう。**

1.模様を描画する

オブジェクトパレットで「手描きパターン」という名のラスターペンレイヤーを選びます。このレイヤーにはまだ何も描いていませんのでこれから好きな模様を描きます。
作例では、「ペンツール」と「エアブラシツール」で簡単な絵を描きました。

2.パターンにする部分を囲む

「矩形(くけい)選択ツール ⬚ 」を使って四角くパターンにしたい部分を囲みます。ここで選んだ領域がタイル上に並んで模様になるので、左右のつなぎ目がきれいになるように選択します。

ベクターペンレイヤーでパターンを作ると…

用紙サイズを変えて印刷しても、絵の荒れないきれいなトーンを作成できます。
ただ、ベクターの性質で、線の一部を区切って選択することはできません。線のつながったパターンを作りたいときはレイヤーを「ラスターペンレイヤーに変換」します。

3.パターンをトーンに登録する

メニューから「編集」→「パターンを登録」を選びます。

4.トーンを保存する場所を決める

トーンを保存するダイアログが開きます。マイトーンフォルダを選んで、OKを押します。

5.パターン作成作業の完了

メニューから「編集」→「選択を解除」を選びます。
これでこのレイヤーでの作業は終わりです。
このレイヤーを残しておく場合は、レイヤーを非表示にします。

6.トーンパレットを開く

トーンパレットを開くと、マイトーンフォルダの中にさっき作ったパターントーンが格納されています。

7.作成したトーンを使う

普通のトーンと同じように選択範囲にドラッグ＆ドロップして使用できます。

8.トーンの設定を変更する

オブジェクトパレットで、トーンレイヤーをダブルクリックすると、使用倍率や角度が変更できます。

エアブラシツール

**エアブラシツールを使うと、
砂目のような効果を出すことができます。**

1.エアブラシツールを選ぶ

2ページ目の2コマ目を開いて、「もやもや」という名前のレイヤーを選択します。

ツールパレットから「エアブラシツール 」を選びます。

2.描画色を黒にして描画する

ツールパレット上部の描画色が黒になっているのを確認します。ツールオプションパレットで「サイズ」「密度」「ドット」の大きさを設定して描画します。

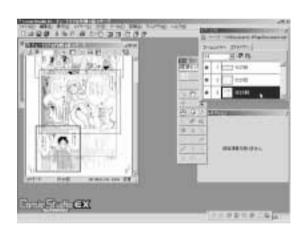
3.描画色を透明にして砂消しゴムのように使う

「エアブラシツール」は、描画色を透明にして使うと砂消しゴムのように線やトーンを消すことができます。

コマをコピーする

**レイヤーの一部分やコマをコピー&ペースト
することで複製することができます。
ここではコマ1つを丸ごとコピー&ペーストします。
チュートリアルの2ページ目の最後のコマをコピーし、
右のコマを作ります。**

1.元になるコマを選択

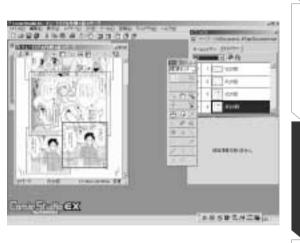
ページウィンドウで、「コマレイヤー」タブをONにすると、ページ上でコマのレイアウト作業ができるようになります。
オブジェクトパレットでコピーしたいコマを選択します。

2.コマをコピーする

メニューから「編集」→「コピー」します。

3.コマを貼り付ける

メニューの「編集」→「貼り付け」すると、コマが同じ位置に複製されます。

4.コマの位置を調整する

「コマ選択ツール 」を使ってドラッグし、隣に移動させます。

マテリアルパレット

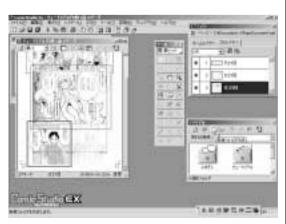
**マテリアルパレットを使うと、
作ったページやコマ、レイヤーなどを
いつでも使える素材として保存しておくことができます。**

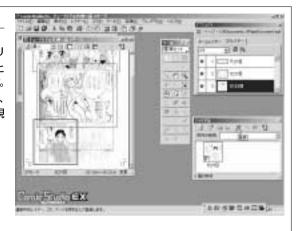
1.保存したい素材を選択する

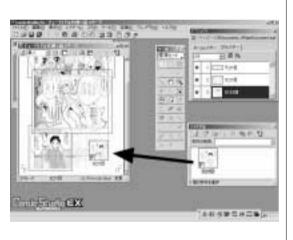
マテリアルパレットを開きます。オブジェクトパレットの中から素材にしたいものを選択します。

マテリアルパレットを開くには・・・
メニューから「ウィンドウ」→「マテリアルパレット」を選びます。
または図のアイコンをクリックします。

2.素材の保存場所の準備

マテリアルパレットに、これから素材を保存する新規フォルダを作成します。

3.素材の登録

新規フォルダを開いて登録ボタンをクリックすると、選択したレイヤーが素材としてマテリアルパレットに格納されます。レイヤー素材にはL、ネーム素材にはN、ページ素材にはP、コマ素材にはF、定規素材にはRの記号がつきます。

4.素材を利用する

レイヤー素材はコマウィンドウに、ネーム・コマ素材はページウィンドウに、ページ素材は作品ウィンドウにドラッグ&ドロップで組み込むことができます。

定規ツールを使う

**コミックスタジオには、ペンタブレットでの作画を
サポートするいろいろな定規機能があります。
それらはただ曲線を描くだけでなく、
ペンツールなどと組み合わせて使うことで、
筆圧に応じた曲線を描画することが可能です。**

楕円定規を使って流線を描く

**チュートリアル作例の2ページ目の最後のコマを開いてください。
楕円定規を利用して流線を描きます。同じ方法で曲線の集中線を描くこともできます。**

1.定規を作る準備

オブジェクトパレットから「流線」という名のレイヤーを選び ます。つぎに、ツールパレットの「標準セット」と書いてあるところをクリックし、「定規」に切り替えます。

定規の作成や削除などは「定規モード」で行います。

2.定規ツールを選択する

好きな定規(直線. 曲線. 楕円. 矩形定規ツールから)を選んで、画面上に設定します。

ここでは、「楕円定規ツール」を使って流線を描いてみましょう。
ツールパレットから「楕円定規ツール」を選びます。

3.定規の作成と移動

コマウィンドウ内を「楕円定規ツール」でドラッグし、楕円のカーブが流線の下描きのカーブと合うように定規を作成します。
作成した定規を移動には、カーソルを移動させたい位置に動かして、キーボードのWキーを押します。

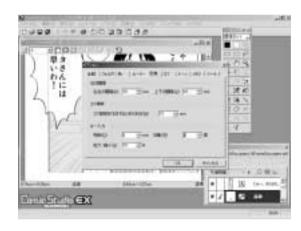
4.回転の中心点を決める

キーボードのQキーを押すと、現在カーソルのある位置に回転の中心が移動します。

5.定規を回転させて描画する

ツールパレットを「標準セット」に戻し、ペンツールなどで、定規線に沿って線を描きます。キーボードのAとSキーを押すと少しずつ定規を回転させることができます。

6.回転や移動の範囲を設定

定規の回転や移動の大きさは、メニューの「ツール」→「オプション」→「定規」で変更することができます。

7.定規での作業を完了する

ウィンドウ上部の定規モードボタンをOFFにします。定規モードをONにすれば、そのレイヤーで使った定規をいつでも表示することができます。
また、定規を削除したいときは、

「定規選択ツール 」で定規を囲んで、メニューから「編集」→「クリア」します。

曲線定規ツール

曲線定規ツールを使うと、思い通りになめらかな曲線の定規を作ることができます。

1.定規を作る準備

オブジェクトパレットから「カメラ」というレイヤーを選びます。つぎにツールパレットの「標準」セットと書いてあるところをクリックして「定規」に切り替えます。

2.曲線定規ツールを選ぶ

ツールパレットから

「曲線定規ツール 」を選びます。

3.下描きの線をもとに点を打つ

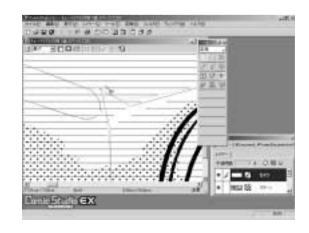
「曲線定規ツール 」で点を打っていきます。点を打ってできた多角形に接するように、なめらかな曲線の定規ができます。
点を打ち終わったら、最後の点でダブルクリックします。するといままで打った点の軌跡が定規になります。

4.定規でカメラの形を作る

同様に定規を作ってカメラの形にします。

5.曲線定規の修整

曲線の一部を変更したい場合は、

「定規部分選択ツール 」でその部分の点を囲んで選択します。選択すると「定規部分選択ツール」で点を動かして曲線の曲がり具合を変えることができるようになります。

6.曲線定規の使用

ツールパレットを「標準セット」に戻して、ペンツールで定規に沿って描画します。

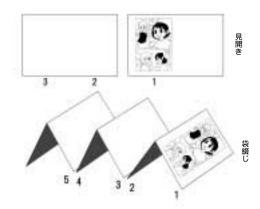
完成～印刷原稿を作る

原稿が完成したら、プリンタで印刷してみましょう。
トンボを入れてプリントアウトした原稿は印刷の版下として使えます。
またコミックスタジオの提携印刷所にデータ入稿することもできます。

1.すべてのページを印刷する

作品ウィンドウでメニューから「ファイル」→「印刷」を選びます。印刷ダイアログが開きます。印刷サイズやトンボ、作者名などを印刷するかどうかをチェックしてOKをクリックすると印刷します。また、鉛筆ツールで描いたネームだけを印刷することもできます。

トンボの位置を変更したいときは、作品ウィンドウのメニューから「ファイル」→「用紙ガイドの設定」を選びます。

※袋綴じ印刷
見開きで作った複数枚の作品は「袋綴じ印刷」をすることで、コピー本を簡単につくることができます。

2.コマの印刷

コマウィンドウでメニューから「ファイル」→「印刷」でコマの印刷ができます。トーンの具合を確認するときなどに便利です。表示されているレイヤー(オブジェクトパレットで目玉マークのついているレイヤー)のみを印刷します。

3.印刷所へのデータ入稿

作品データをインターネットを使って印刷所に送信したりMOやCD-Rなどに入れて入稿できます。
詳細や提携印刷所はcomicstudio.net(14ページ参照)でご確認下さい。

これでチュートリアルはおしまいです。
お疲れ様でした。
どんどん傑作を描いてくださいね!!

ここからはComicStudio EXのみの機能を紹介します。

ペン入れした線画を読み込む(ComicStudio EXのみ)

紙に描いた線画を、ラスターペンレイヤーに読み込むことで、コミックスタジオでラスターペンレイヤーに描いた線と同じように扱えるようになります。紙に描いた原稿やクレヨンで描いた原稿も、白黒2値化してコミックスタジオで修整が可能になります。

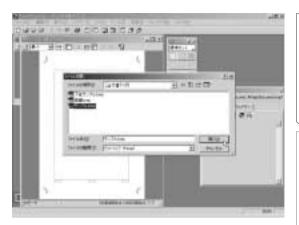
1.読み込む画像の準備

あらかじめ、スキャナ付属の取り込みソフトなどを使用してグレースケール600dpi以上で画像を取り込んで、BMP形式で保存します。

2.読み込み作業の開始

コミックスタジオを起動します。ページウィンドウを開き、オブジェクトパレットの「コマレイヤー」タブをONにします。メニューから「ファイル」→「読み込み」をクリックします。

3.読み込む画像を選択

ダイアログから、読み込みたいBMPファイルを選択してOKを押します。

4.読み込むレイヤーを選ぶ

画像の用途(読み込みたいレイヤーの種類)を選びます。

線画に使用する場合は、「ラスターペンレイヤー」を選びます。

5.解像度の設定

スキャンしたときの解像度の値を入力すると、原稿がコミックスタジオに原寸で取りこまれます。

6.位置を合わせる(手動で調整する場合)

「位置あわせの方法」で「手動で調整する」を選択すると、原稿の位置をトンボや基本枠を見ながら調整することができます。

7.コントラストや色調を調整する

線が薄かったり紙に色が付いていたりするときれいな白黒原稿ができません。ここで描線をはっきりとさせます。

8.2値化（モノクロ2階調化）

原稿の描線を完全に黒か白かに分けます。

9.コマ割り

コマ割りをします。「コマ作成ツール」を使って、「コマ」に分けて作画したい部分を囲みます。

コマ割りとは・・・
コミックスタジオでは、ここで作成した「コマ」単位で、ペン入れをしたり、トーンを貼ったり、仕上げの作業を行います。

10.設定の完了

設定が完了すると、ダイアログが消えてページウィンドウのオブジェクトパレットに今コマ割りしたコマができています。

3Dデッサン人形(ComicStudio EXのみ)

3Dデッサン人形に自由にポーズをとらせて、下描きの目安にすることができます。

1.アタリとなる線を描く

3Dデッサン人形は、コマウィンドウでのみ使用できます。
まずはコマ内のネームレイヤーにアタリを描きます。

2.「3Dデッサン人形フィルタ」を選ぶ

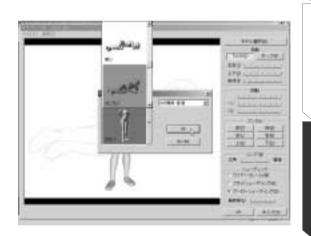
メニューから「フィルタ」→「セルシス」→「3Dデッサン人形」を選びます。

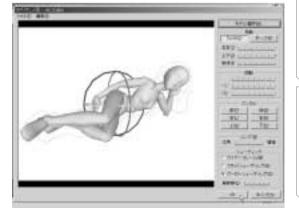
3.ダイアログが開く

3Dデッサン人形ダイアログが開きます。ここでアタリの下描きを見ながら、人形にポーズをとっていきます。

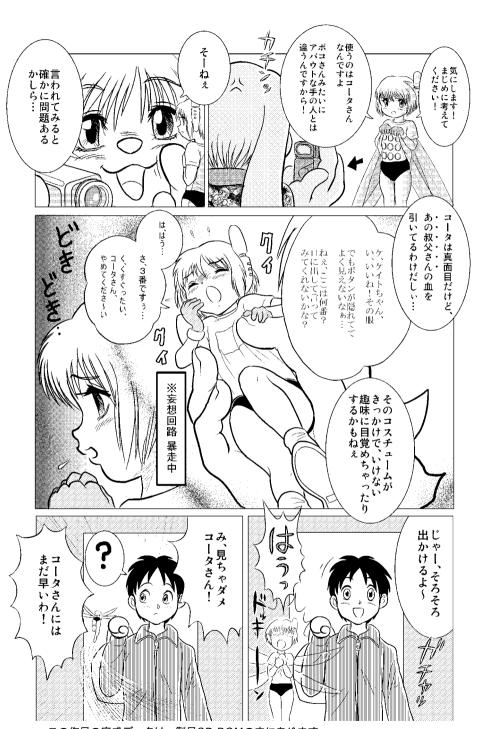
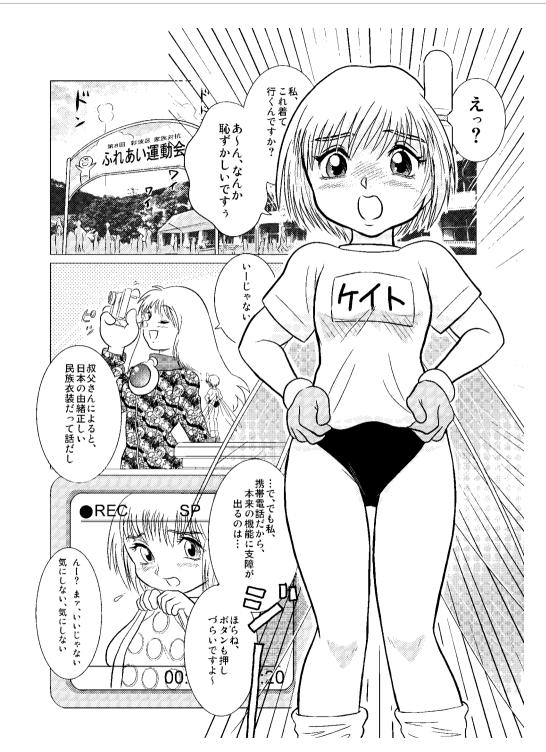
4.モデルを選択する

モデル選択ボタンを押して使いたいモデルを選びます。それぞれのモデルにポーズが何パターンかあります。これから描くものに一番近いポーズを選びOKを押します。

モデルの種類
男6頭身・普通／女6頭身・普通
男7頭身・筋肉質／女7頭身・グラマー／3頭身・デフォルメ
があります。

5.人形にポーズをつける

画面を見ながらポーズをつけます。
「カメラ」………下絵との配置を決めます。
「ポーズ」………ポーズをとる作業専用です。アップにしたり角度を自由に変えて好きなポーズを作ります。
「回転」の各スライダで、パーツから出ている3つの緑・赤・青の輪のある面をそれぞれ回転させます。
「アングル」ボタンを使うと、ポーズを崩さずポーズの確認ができます。
「レンズ...」広角レンズまたは望遠レンズで見たような効果を出します。
「シェーディング」では作成した人形に影や輪郭線をいれることができます。
左のプレビュー画面上で一つ一つのパーツを動かしポーズをつけることもできます。
ポージングが完了したらOKを押します。

6.ポーズの完成

OKボタンを押すと、コマ画像に人形専用のネームレイヤーが作成されます。このレイヤーの上に新しいレイヤーを作って、さらに下描きかペン入れを行います。

7. 完成

※この作品の完成データは、製品CD-ROMの中にあります。
「Tutorial」フォルダ内の「Tutorial_1」をComicStudioで開いてください。

ComicStudio

5章
機能アウトライン

1.はじめに

新規にマンガを作成する

1.タイトル・作者名・ページ数など様々な情報を設定する

マンガ作成を始めるにあたって、「作品の設定ダイアログ」に以下の情報を設定していきます。
- タイトル・サブタイトル・話数
- 作者名
- データの保存位置
- ページ数
- ページ構成
- 作品を閉じる位置
- 開始ページ（見開き起こしか、片起こしか）
- 原稿用紙のサイズと幅
- トンボの設定
- 基本枠（枠線）の設定

------------------------------156

2.作品を、自分以外には開くことができないように設定する

作成したマンガを自分だけが開くことのできるように設定することができます（プロテクト設定）。

------------------------------186

作成済みの作品を開く

ComicStudioのバージョンを調べる

お使いのComicStudioのバージョン情報を知ることができます

------------------------------209

ComicStudioホームページへ飛び、情報を得る

お使いのコンピュータがインターネットと接続できる環境にあれば、ComicStudioホームページにて、ツール情報やアップデータ、その他の最新情報を知ることができます。

------------------------------209

筆圧を調整する

タブレットの、筆圧に対する反応の調整を行います。

------------------------------225

タブレットモードを切り替える

モードを切り替えることで、ペンタブレットの有効範囲が変わります。

「実寸マッピングモード」と「全画面マッピングモード」
◎実寸マッピングモード
タブレットで引いた線の距離と、データ上の線の距離が一致しているモードです。
◎全画面マッピングモード
タブレットの有効描画領域が、常に画面全体と一致しているモードです。

------------------------------228

実寸マッピングモード時に、タブレットで描画できる領域を表示する、非表示にする

実寸マッピングモード時に、タブレットで描画できる領域を移動させる

2．ネームと下描き・ページ構成（ページウィンドウでの作業です）

ネームを描く・ページウィンドウで下描きする

1．ページ全体を表示させてネームを描く（ページウィンドウを開く）

コミックスタジオでは、ネームと同じ概念で下書き作業を行うことができます。下描きはページウィンドウでもコマウィンドウでも作業が可能です

2．ネームを描画する

鉛筆ツールとマジックツールでネームを描画します。

3．ネームの描線を複製する（コピー＆貼り付け）

複製したい部分を選択し、コピーをしてから任意の場所に貼り付けます。

4．ネームの描線を移動する（切り取り＆貼り付け）

移動したい部分を選択し、切り取りをしてから任意の場所に貼り付けます。「切り取り」の場合、「コピー」と異なり元画像は切り取られて消去されます。

5．ネームの描線を削除する

6．ネームの描線を変形する

一度描いた描線に対して以下の変形をかけることができます。

7．ネームの描線を左右・上下に反転する

鏡に映った像、水面に映った像などが簡単に表現できます。

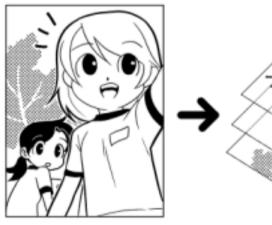
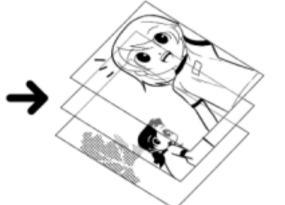
画面表示を変更する

1．好みに合わせて画面表示を変更する

2．画面を拡大して描画する（ズームイン）

3．画面を縮小して描画する（ズームアウト）

レイヤーを使って作業する

レイヤーの基本的な概念

図のように、一つの絵を構成している透明なシート1枚1枚を「レイヤー」と呼びます。アニメのセル画のようなものです。
ページウインドウ上での作業（ネームや下描き）の際に、レイヤーは以下のように利用することができます。
◎ページのレイアウトや下描きを変更する際に、新たなレイヤーを作成し、そこに新たなレイアウトや新たな下描きを描き加えます。古いレイアウトや下描きが描かれたレイヤーを破棄せずに、非表示にしておけば、試行錯誤の履歴を残すことができます。
◎下描きの際、何重にも線を描きすぎて主線が決定できない場合に、レイヤーを新規に作成し、そのレイヤーに、最終的な下描き線を描いていくことができます。

1．レイヤーを増やす

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

レイヤーの描画色は黒（またはグレイ）から別の色に変えることができます。この機能によって、何枚も重なったレイヤーを色で分け、識別しやすくできます。

写真やスキャンした画像を読み込んでネーム（下絵）として使用する

自分が撮影した写真やスキャンした画像など、画像データを読み込んで下絵として使用することができます。
※読み込みを行う画像のファイル形式は、BMP形式です。

ページ構成

3．コマ割りをする（ページウィンドウでの作業です）

コマの配置と形を決める

コミックスタジオでのコマ割りの概念

ComicStudioでは、コマを割るという作業は「ページの中を領域で区切る」ことを言います。言いかえれば、ページウィンドウ上での作業として、ページ全体を見渡して読ませる領域を区切り、順番を決めていく作業です。「枠線を引く」という作業とは違います。
ページウィンドウ上で区切られた領域を「コマ」またはた「コマ領域」と呼びます。
コマを割る（コマ領域を区切る）上で、定規ツールなどでコマ領域の形を決めておきます。
コマ領域を開くとコマウインドウが表示され、コマウィンドウ上で、ペン入れや仕上げ作業ができるようになります。枠線もこの段階で引くことになります。

コマを割る・・・（コマ枠線で仕切られてない場合でも、領域を指定することをコマ割りという）

コマ領域を指定する

「コマ領域の指定」とは

ペン入れ以降の作業はコマ単位で行いますので、ひとつひとつのコマの作業領域を指定する必要があります。コマ領域を指定すると、自動的に[コマレイヤー]に新規にコマが作成されます。
※この作業は “コマ単位の描画領域”を決めるものであり、“コマの形（コマ枠線）”を決めるものではありません。

図のコマレイヤータブを選択すると、[コマ]モードに入ります。
※「コマ枠線」は、ここでのコマ割りに従ってペン入れの段階で描画します。

コマを開く

ペン入れ以降の作業はコマ単位で行いますので、ペン入れの前にコマを開いておく必要があります。
「4.ペン入れ」参照

--312

4．ペン入れ（コマウィンドウでの作業です）

コマウィンドウで下描きをする

ページウィンドウだけでなく、コマウィンドウでもネームレイヤーを使って下描きをすることができます。コマウィンドウでは、消失点フィルターや3Dデッサン人形などを利用して下描きをすることができます。

2．3Dデッサン人形を使って人物を描く（ComicStudioEXのみ）

ComicStudio EXでは、擬似3D空間でデッサン人形にポーズを付け、それを直接下絵として使用し、人物を描画できます。

描画ツールを使ってペン入れする

1．ペン入れ用のレイヤーを作成する

ペン入れ用のレイヤーには、「ベクターペンレイヤー」と「ラスターペンレイヤー」があります。「ベクターペンレイヤー」では、描いた線を押し曲げたり、太らせたり細らせたりといった高度な修正を行うことができ、拡大・縮小しても画像が劣化しません。ラスターペンレイヤーには、読み込んだ画像を貼り付けることができます。

2．描画ツールを選ぶ

ツールパレットから任意の描画ツールを選びます。ペン入れでは、主に以下のツールを使い分けて描画を行います。

線の補正機能について
[ペン]ツールなど、コミックスタジオの描画ツールには、線を自動的に補正する機能があります。この機能を使うと、タブレットからのデータのゆらぎや手の震えなどによる線のブレがリアルタイムで補正されます。

入り抜きの設定について
[ペン]ツール、[直線]ツールには、「入り（線の描き始めの、細い線から太い線へ変化する部分）」と「抜き（線の描き終わりの、太い線から細い線へ変化する部分）」の設定を行うことができます。

3．オリジナルのツールセットをつくる

自分が良く使うツールだけを集めた、オリジナルのツールセットを作ることができます。線の太さ、ペン先の形状、補正レベルなど、それぞれ異なる設定を行った複数のペンを登録しておくこともできます。

4．描画色を選ぶ

描画ツールの描画色には、「黒」「白」「透明」の3種類があります。主に、線画の描画には「黒」、ホワイト処理には「白」、トーンの削り等には「透明」などと用途ごとに使い分けます。「白」と「透明」の区別がつきにくいときには、透明部分を強調表示することができます。

描画色の「白」と「透明」の違い

レイヤーは透明なシートのようなものであり、これを重ねると、「黒」または「白」で描画されていない部分は下のレイヤーが透けて見えます。このため、フキダシの中など下のレイヤーが透けて見えては困る部分は、「白」で塗って不透明にする必要があります。

透明部分は画面上では白く表示されているので、「白」で描画されている部分と見分けがつきにくい場合は透明部分を白以外の色で表示して確認します。

逆に、「白」または「黒」で描画されている部分を透明にしたい場合は、描画色を「透明」にした描画ツールで上描きします。

5．下描きの色や不透明度を変更する

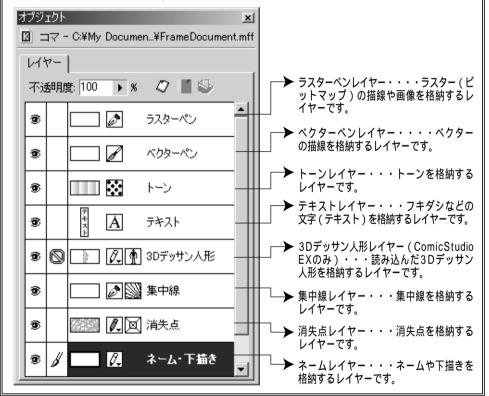
下描きの色や不透明度を必要に応じて変更することで、ペン入れした描線と見分けやすくすることができます。

6．コマ枠線を描く

下描きをもとに、描画ツールを使ってコマ枠線を清書します。あらかじめ作っておいた定規に沿ってコマ枠線を描くこともできます。

レイヤーを使って作業する

コマウィンドウでのレイヤーの基本的な概念

一つの絵を構成している透明なシート1枚1枚を「レイヤー」と呼びます。アニメのセル画のようなものです。
レイヤーは、透明なセル画のように重ね合わせて使用します。また、ComicStudioでは、レイヤーにはいくつかの種類があり、それぞれの役割を持っています。これら様々なレイヤーを使い分けることで、作業は整理され管理しやすくなります。

ラスターペンレイヤー・・・・ラスター（ビットマップ）の描線や画像を格納するレイヤーです。

ベクターペンレイヤー・・・・ベクターの描線を格納するレイヤーです。

トーンレイヤー・・・トーンを格納するレイヤーです。

テキストレイヤー・・・フキダシなどの文字（テキスト）を格納するレイヤーです。

3Dデッサン人形レイヤー（ComicStudio EXのみ）・・・読み込んだ3Dデッサン人形を格納するレイヤーです。

集中線レイヤー・・・集中線を格納するレイヤーです。

消失点レイヤー・・・消失点を格納するレイヤーです。

ネームレイヤー・・・ネームや下描きを格納するレイヤーです。

画像の表示を好みに合わせて変更する

1．画像を拡大・縮小する

「最大」「大」「中」「小」「最小」の5段階で表示サイズを切り替えられます。

2．画面を好きな角度に回転させて描く

3．周囲のコマを見ながら描く

4．表示方法を上下・左右に反転させる

実際のデータに影響することなく、表示方法だけを一時的に反転させることができます。
デッサンの狂いを確認したい時などに便利です。反転した状態のままで描き込むこともできます。

紙にペン入れした原稿（線画）を読み込む（ComicStudioEXのみ）

紙にペン入れした原稿（線画）の画像データを読み込んで、コミックスタジオ上でトーンの貼り付けなどの仕上げ作業を行うことができます。
※読み込みを行う画像のファイル形式は、BMP形式です。

描線を移動・変形する

1．描線を移動・変形する

一度描いた描線に対して移動または変形をおこなうことができます。

2．描線を左右・上下に反転する

鏡に映った像、水面に映った像などが簡単に表現できます。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

描線を修正する

1．ベクターの描線を修正する

ベクターペンレイヤーに描かれた描線は、以下のツールを使って高度な修正を簡単に行うことができます。
※ベクターペンレイヤー以外のレイヤーでは以下の操作は行えません。

描線を編集する

1．描線を複製する（コピー&貼り付け）

複製したい部分を選択し、コピーをしてから任意の場所に貼り付けます。

2．描線を移動する（切り取り&貼り付け）

移動したい部分を選択し、切り取りをしてから任意の場所に貼り付けます。「切り取り」の場合、「コピー」と異なり元画像は切り取られて消去されます。

3．背景が透けて見えるように画像を貼り付ける

白で描画された部分を透明扱いにして貼り付けます。

4．描線を消す

不要な描線を消すには、[消しゴム]ツールを使います。砂消しゴムのような効果を出すには、描画色を「透明」にした[エアブラシ]ツールを使います。

定規を使って描画する

1．定規を作る

自分で作った定規に沿って、ペンタッチのある線を描くことができます。特に、背景の作画や集中線や流線の描画を行う場合に便利です。
※マテリアルパレットの「定規」フォルダにも、雲形定規など数種類の定規が用意されています。

2．定規を移動・変形する

3．定規に沿って描画する

定規にスナップ（吸着）して描画します。

4．放射線を描く

[放射線定規]を使って、集中線を効率良くきれいに描くことができます。

5．平行線を描く

[平行線定規]を使って、平行線を効率良くきれいに描くことができます。

6．描画時の線のはみ出しを防ぐ

定規を使って、描き終わり・描き始めの描線がはみ出さないように線を引くことができます。

7．定規を保存する

作った定規をマテリアルパレットに保存しておくと、好きなときに取り出して使えるので便利です。

8．定規を削除する

プラグインを使って集中線を描く

集中線プラグインを使うことで、簡単な設定で集中線が作成されます。

5．仕上げ（コマウィンドウでの作業です）

ベタ入れを行うには、主に以下の方法があります。ベクターペンレイヤーとラスターペンレイヤーでは、使える方法が多少異なります。

ベクターペンレイヤーでベタを入れる

1．ペンでベタを入れる

2．砂目のような効果でベタを入れる

3．[塗りつぶし]ツールでベタを入れる

[塗りつぶし]ツールは、閉じられた描線の内側の領域に対して使うことができます。大きな領域に黒一色でベタを入れたい場合に便利です。

4．ベタ入れ用のレイヤーを新規に作成してベタを入れる

線画の描かれたベクターレイヤーに直接ベタを入れることもできますが、ベタ入れ用のラスターペンレイヤーを新規に用意してベタ入れすると、後からの修正作業等がレイヤー単位で簡単に行えて便利です。

ラスターペンレイヤーでベタを入れる

1．ペンでベタを入れる

2．砂目のような効果でベタを入れる

3．［塗りつぶし]ツールでベタを入れる

ラスターペンレイヤーでは、線をつないで閉じられた領域をつくる[線つなぎ]ツールを使うことができます。この機能を使うと、[塗りつぶし]ツールでの塗りつぶしが行えるようになります。

ホワイトを入れる

描画色を「白」にした描画ツールを使って、ホワイトを入れることができます。

1．描画色を選択する

2．砂消しゴムをかける

3．透けては困る部分を白で塗りつぶす

レイヤー上の「黒」または「白」で描かれていない部分は透明であるため、下のレイヤーが透けて見えます。このため、フキダシの中など透けては困る部分は、「白」で塗って透けないようにする必要があります。

消しゴムをかける

紙に描く場合に必要な消しゴムで下描きを消す作業は、コミックスタジオでは必要ありません。画面上で下描きを消して、線画だけの状態で確認したいときは、ネームレイヤーを非表示にして下さい。

[表示切り替え］アイコン

--485

6．トーンワーク

トーンを貼る

トーンを貼りたい範囲を選択し、トーンパレットから任意のトーンを選んでドラッグ＆ドロップします。

1．選択範囲を作成する

--433

2．トーンを貼る

--493

トーンの種類

［トーン設定］ダイアログで選べるトーンの種類には、「通常（均一な濃度のトーン）」、「グラデーション（トーンにグラデーション効果を加える）」、「背景（JPEG画像をトーン化する）」の3種類があります。トーンの種類は後から変更することもできます。

トーンの設定を変更する

一度貼ったトーンの線数、濃度、網点の形などを後から変更することができます。
オブジェクトパレットで変更したいトーンのレイヤーをダブルクリックすると、トーンの設定を変更するためのダイアログが開きます。

--494～498

トーンを編集する

1．はみ出したトーンを消しゴムで削る

[消しゴム]ツール

--444

2．描画色を「透明」にした描画ツールで描くように削る

[描画色選択（透明）]ボタン

--433

3．トーンをぼかしながら削る

[エアブラシ]ツール

--444

4．トーンを描き足す

描画ツールを使ってトーンレイヤーのトーンを描き足すことができます。

--440

スキャンした写真や画像を読み込んでトーンとして使用する

スキャンした写真や画像など、画像データを読み込んで、背景トーンとして使用することができます。
※読み込む画像のファイル形式はJPEG形式です。

--499

パターンを登録しトーンとして使用する

コマ上に描いた絵をパターンとして登録して、オリジナルトーンとして使うことができます。

--381

トーンをキープする

頻繁に使うトーン、好みの設定を行ったトーン、他のフォルダに入れ替えたいトーンなどを、一時的にキープしておくことができます。

--500

7．文字を打ち込む

文字（テキスト）を入力する

フキダシにセリフを書き入れるために文字（テキスト）を入力します

1．キーボードから入力する

--451

他のアプリケーションソフトで作成したテキストを使う
他のアプリケーションソフトで作成したテキストをコピーし、テキスト入力画面上で貼り付けて（ペースト）使うことができます。

2．記号（外字）を入力する

「⁉ ‼ ♥ ♫ ☺ ㊙」などのマンガの作成に特化した文字（テキスト）を素早く入力することができます。

--461

3．手書き認識機能を使って文字（テキスト）を入力する

タブレット上で文字を書くと、自動的に形の近い文字に変換され、文字（テキストを入力することができます。

--461

文字について様々な設定を行う

1．行を揃える

打ち込んだ文字（テキスト）の行の揃え方を選択することができます。

行頭で揃える／中央で揃える／末尾で揃える

--451

2．色を選択する

文字（テキスト）の「描画色」と「地の色」を4つパターンの中から選択することができます。

黒文字に透明な下地／白文字に透明な下地／透明文字に黒の下地／透明文字に白の下地

--452

3．文字（テキスト）の間隔を設定する

入力した文字（テキスト）の間隔を設定をすることができます。

4．文字（テキスト）のスタイルを設定する

太字や斜体など、入力した文字（テキスト）のスタイルを設定することができます。

5．文字（テキスト）の縦書きと横書きを切り替える

入力した文字（テキスト）の縦書き、横書きを設定することができます。

自分にあった初期設定（スタイル）を作成する

11．文字（テキスト）入力時の初期設定（スタイル）を自分の好みに変更する

文字（テキスト）を入力する際に、あらかじめ「漢字は常にゴシック体、ひらがなやカタカナは常に明朝体」で入力されるような設定を行うことができます。

2．初期設定（スタイル）のリストを作成する

自分の好みに変更した初期設定（スタイル）をいくつも作ることができます。

文字にルビをふる

1．ルビを入力する

選択した文字（テキスト）にルビを入力することができます。

2．ルビのフォントやサイズなどを設定する

入力したルビのフォントやサイズなどを変更することができます。

3．ルビの字間を設定する

入力したルビの字間を設定することができます。

ノンブル枠を利用してノンブルを入れる（[テキスト]ツール）

各ページのノンブルを入れるには、ノンブル用の枠線を利用すると便利です。

8．よく使う素材を保存して再利用する（マテリアルパレット）

マテリアルパレットとは

マテリアルパレットに素材（マテリアル）を登録しておくと、必要に応じて再利用することができます。例えば、一度作ったタイトルロゴを登録しておいて複数の作品に使う、お気に入りの集中線や流線を登録しておいて別のページで流用する、良く使う定規を登録しておいて必要なときに使うなど、さまざまな用途に応じて便利に使える機能です。
トーンレイヤーを含むグループ化されたレイヤーも、そのままの状態で登録することができます。

[マテリアルパレット]
--504

素材（マテリアル）を登録する

マテリアルパレットには、以下の素材を登録できます。
[ページレイヤー] [コマレイヤー] [ネームレイヤー] [ラスターペンレイヤー]
[ベクターペンレイヤー] [トーンレイヤー] [テキストレイヤー] [定規] [画像ファイル]

--508

登録した素材を使う

マテリアルパレットに登録されている素材の再利用方法

--505

登録した素材を整理する

マテリアルパレットに登録した素材を、ジャンル別、キャラクター別など、好みに応じてフォルダ分けすることができます。

--507

9．画像データを読み込む

紙に描いたネーム（下絵）を読み込む

紙に描いたネーム（下絵）の画像データを読み込んで、コミックスタジオ上でペン入れなどの作業を行うことができます。
※読み込みを行う画像のファイル形式は、BMP形式です。

--244

紙にペン入れした原稿（線画）を読み込む（ComicStudio EXのみ）

ComicStudio EXでは、紙にペン入れした原稿（線画）の画像データを読み込んでコミックスタジオ上でトーンの貼り付けなどの仕上げ作業を行うことができます。
※読み込みを行う画像のファイル形式は、BMP形式です。

--244

スキャンした写真や画像を読み込んで使用する

1．下絵として使用する

自分が撮影した写真やスキャンした画像など、画像データを読み込んで下絵として使用することができます。
※読み込みを行う画像のファイル形式は、BMP形式です。

--244

2．背景トーンとして使用する

自分が撮影した写真やスキャンした画像など、画像データを読み込んで背景トーンとして使用することができます。
※読み込みを行う画像のファイル形式は、JPEG形式です。

--499

画像データへの変換
コミックスタジオでは、紙に描いた原稿や写真などをスキャンした画像データを読み込むことができます。紙に描いた原稿をデータに変換する方法については、お手持ちのスキャナに付属されているマニュアルをご参照下さい。

10．印刷

プリンタの設定

作品を印刷する

印刷設定

トーンを印刷する

11．カラー原稿用に汎用の フォーマットでファイルを出力する

コミックスタジオで作成したデータの書き出しには、書き出しツール(カラー原稿制作用エキスポーター)が必要です。カラー原稿制作用エキスポーターを入手するにはコミスタ倶楽部に入会し、ID登録を行います。

1．コミスタ倶楽部
---26

12．コミックスタジオで描いた作品を デジタル入稿する

コミスタ倶楽部に入会すると、コミックスタジオで作成したデータを印刷所にデジタル入稿することができます。

1．コミスタ倶楽部
---26

13．描いた作品をComicStudio.netに アップロードする

ComicStudioで作成したマンガやイラストはComicStudio.net（ ComicStudioのホームページ）上で発表することができます。

---14

14．他のComicStudioユーザーと 作業を分担する

ComicStudioのユーザー同士でファイルをやりとりして、作業を分担することができます。この作業を行う場合には、ComicStudioの作品ファイルの構成や、ファイルをやりとりするうえでの注意事項をご理解いただく必要がありますので、コマンドリファレンスの[技術情報]を良くお読み下さい。
ファイルをやりとりするには、以下の3つの方法があります。

作品フォルダごとコピーして渡す

作品フォルダ全体をやりとりし、必要な部分だけをカット&ペーストする方法です。

[技術情報　一つの作品を分担して作業する]
---520

新規に作品ファイルをつくり、必要な部分だけをコピーして渡す

データの受け渡し用に新規の作品フォルダをつくり、その中に必要なページ、コマなどをコピーしてやりとりする方法です。

[技術情報　一つの作品を分担して作業する]
---522

ページ単位、コマ単位でファイルを渡す

作品フォルダの中のページフォルダ、コマフォルダ単位でデータをやりとりする方法です。
※作品フォルダの中のフォルダやファイルを不用意に操作すると、思わぬトラブルを招く恐れがあり、作品データが破損する可能性もあります。必ず以下のページを良くお読みいただき、ComicStudioのファイルの構成、フォルダ単位でのデータのやりとりを行ううえでの注意事項をご理解いただいたうえで行って下さい。また、パソコン操作に慣れていない方には、この方法ではなく前述の2つの方法のうちのどちらかを選ばれることをお勧めいたします。

[技術情報　一つの作品を分担して作業する]
---521.522

15．使いこなし方のヒント

ComicStudioでマンガを描くうえでの具体的なテクニックやコツを「ComicStudio Tips集」としてまとめ、CD-ROMに収録しましたので、ぜひお役立て下さい。

「ComicStudio Tips集」のインストール方法

（1）製品CD-ROMをCD-ROMドライブに挿入します。

（2）ComicStudioのインストーラーが自動的に起動しますが、「キャンセル」をクリックして中断して下さい。

（3）「マイコンピュータ」の「ComicStudio」CD-ROMアイコン上で右クリックして、「エクスプローラ」を起動します。

（4）「エクスプローラ」上で、フォルダ「Tips」を選択して、ハードディスク上にコピーします。

（5）使用方法については、「Tips」フォルダ内の「README.txt」をご覧下さい。

ComicStudio Tips集　収録項目

ネーム
<基本編>
1.見開きのコマを作るには　2.方眼を使いたいときには
<応用編>
1.ネームを非表示にするには　2.『実寸マッピングモード』の描画範囲を動かすには

下描き
<基本編>
1.コマをきれいに揃えるには　2.絵を部分的に移動するには　3.デッサンの狂いを確認したい時には
4.用紙を回転させて描くには　5.背景トレスをするには　6.周囲のコマを見ながら描くには
7.コマ領域を後からサイズ変更するには　8.ぶち抜きのコマを作るには　9.変形ゴマを作るには
10.同じサイズのコマを作りたい時には　11.コマが重なり合って動かしにくい時には
<応用編>
1.紙に描いた下描きをコミックスタジオ上で使うには　2.コマからはみ出した部分を一度に消すには

ペン入れ
<基本編>
1.黒地に白で描くには　2.平たいマーカーを使いたいときには　3.一度描いた背景を他のコマで使うには
4.定規ツールを使って背景を描くには
<応用編>
1.オリジナルのツールパレットを作るには　2.線画を異なるサイズで使うには

トーンワーク
<基本編>
1.点描トーンや砂目トーンを使いたい時には　2.トーンの下の描線が見えず削りにくい時には
3.トーンフラッシュを作るには　4.トーンで集中線を描くには　5.トーンの重ね貼りを簡単に行うには
6.グラデーションの向きをコマ上で調整するには　7.先に貼ったトーンと同じ位置にトーンを貼りたい時は
8.トーン削り（スモークの表現）　9.トーン削り（雲の表現）　10.選択範囲の追加・部分解除をするには
<応用編>
1.主線をトーンに変えるには　2.背景トーンを使って背景を作るには　3.パターントーンを変形するには

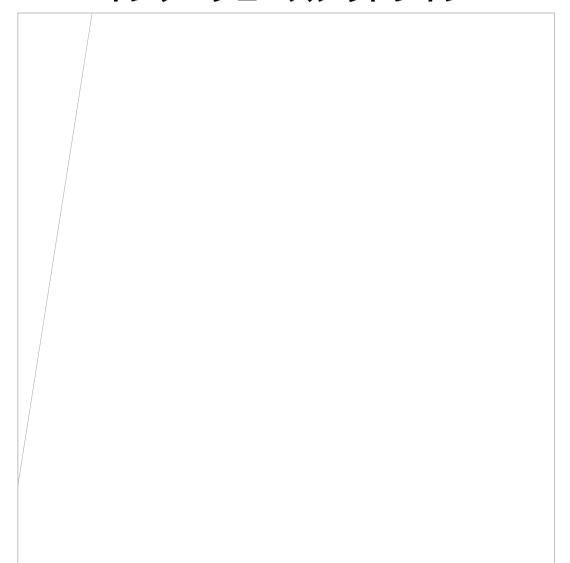
仕上げ
<基本編>
1.複数のレイヤーをまとめて移動・変形するには　2.ベタフラを作るには
3.布に墨をつけてポンポン押した時の効果を出すには　4.筆を吹いて作る効果を出したい時には
5.絵を白黒反転させるには　6.ツヤベタを入れるには　7.ウニフラを描くには　8.流線を描くには
9.描き文字に白フチをつけるには　10.定規ツールを使って効果線を引くには
<応用編>
1.集中線をトーンで表現するには

文字入れ
<基本編>
1.タイトルロゴや描き文字を使い回すには　2.背景が透けて見えるふきだしを作るには
3.ふきだしの移動や編集を簡単に行うには
<応用編>
1.テキストを変形するには　2.友達が同じフォントを持っていない時には　3.トーンで文字をいれたい時には
4.文字の中に集中線を入れるには

印刷・入稿
<基本編>
1.二色刷り用の原稿を作るには　2.ノンブルを打ちたい時には
<応用編>
1.プリントアウトしたいページを複数選択するには

その他
<基本編>
1.画面をオートスクロールさせるには
<応用編>
1.ビューアーでコマが表示される順番を決めるには
2.マテリアルパレットのフォルダアイコンをカスタマイズするには

ComicStudio

6章
インターフェースアウトライン

新規作品の作成

作品を描きはじめる前には、[作品名][用紙のサイズ][ページ数][右開き/左開き]などを決めた上で、まず[新規作品]を作成します。

新規作品（作成直後）

ComicStudioは、現在開いているウィンドウの種類に応じてメニューバーの構成が変化します。
・[フレームウィンドウ]のメニューバー　(182ページ)
・[作品ウィンドウ]のメニューバー　(213ページ)
・[ページウィンドウ]のメニューバー　(239ページ)
・[コマウィンドウ]のメニューバー　(334ページ)

ネーム

[ページウィンドウ](239ページ)
③.[鉛筆]ツール(442ページ)を使用して、[ネーム]を描きます。
[ルーラー表示]
(332ページ)
①.[作品ウィンドウ(213ページ)
上で、開きたいページをダブル
クリックすると、
[ページウィンドウ](239ページ)
が開きます。
[ルーラー]
(308ページ)
[ガイド] (308ページ)
ペン先の形状を編集する事が
できます。(442ページ)
②.[オブジェクトパレット](483ページ)
で、[ネームレイヤー]タブを
選択します。
[ネーム]

コマ割り

ComicStudioは、現在開いているウィンドウの種類に応じてメニューバーの構成が変化します。
・[フレームウィンドウ]のメニューバー　(182ページ)
・[作品ウィンドウ]のメニューバー　(213ページ)
・[ページウィンドウ]のメニューバー　(239ページ)
・[コマウィンドウ]のメニューバー　(334ページ)

[ページウィンドウ](239ページ)

[コマ作成]ツール(436ページ)

[ツールパレット(コマ割り)](426ページ)

①.[オブジェクトパレット](483ページ)で、[コマレイヤー]タブを選択します。

②.[ページウィンドウ]内で、[コマ作成]ツール(436ページ)を使用してドラッグすると、[コマ領域](514ページ)を作成する事が出来ます。

下描き

ComicStudioは、現在開いているウィンドウの種類に応じてメニューバーの構成が変化します。
・[フレームウィンドウ]のメニューバー　(182ページ)
・[作品ウィンドウ]のメニューバー　(213ページ)
・[ページウィンドウ]のメニューバー　(239ページ)
・[コマウィンドウ]のメニューバー　(334ページ)

ペン入れ／仕上げ

[ペン]ツールに対する設定は、ツールオプションパレットで行います。
[ペン]ツール(440ページ)
[ツールパレット(仕上げ)](426ページ)
ペン先の形状を編集する事ができます。(440ページ)
①.[新規レイヤー]ボタン(490ページ)を使用して、新しいレイヤーを作成します。
ベタの塗りつぶしには、[ツールパレット](426ページ)の[塗りつぶし]ツール(443ページ)を使用します。
③.[コマウィンドウ]に対して描画します。
②.[新規レイヤー]ダイアログ
用途に応じて、
[ベクターペンレイヤー](517ページ)
[ラスターペンレイヤー](517ページ)
を作成します。

トーンの貼り込み

[トーン設定]ダイアログ(494ページ)
[ツールパレット(仕上げ)](426ページ)
①.トーンを貼りたい部分を選択します。
ダブルクリックすると、
[トーン設定]ダイアログが開きます。
追加された[トーンレイヤー](517ページ)
②.[トーンパレット](493ページ)
から、選択範囲にトーンを
ドラッグ&ドロップします。

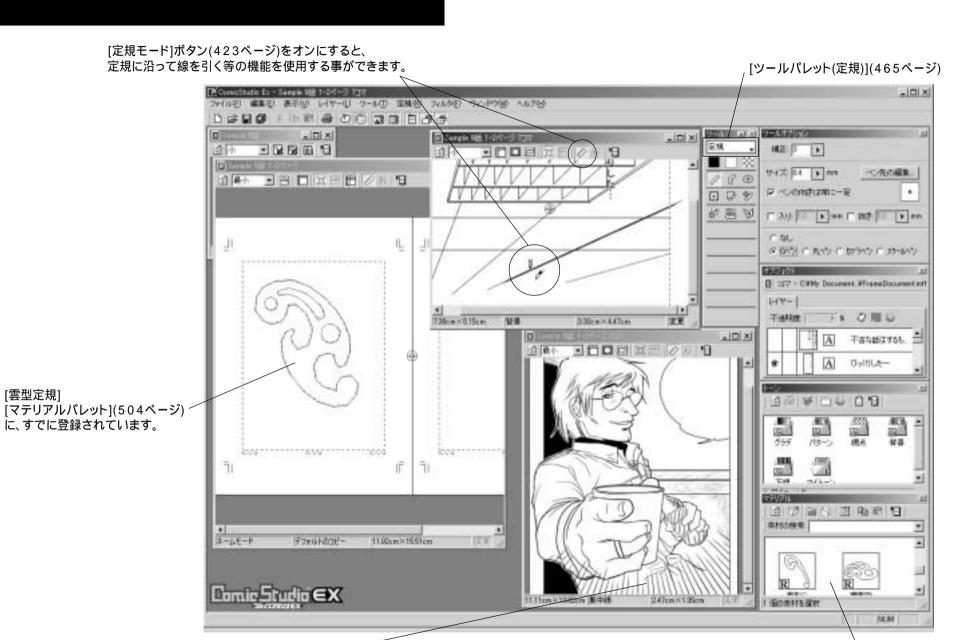
文字の入力

[テキスト設定]ダイアログ(451ページ)
テキストツールで[コマウィンドウ]の文字を入れたい位置をクリックします。

定規

[定規モード]ボタン(423ページ)をオンにすると、
定規に沿って線を引く等の機能を使用する事ができます。

[ツールパレット(定規)](465ページ)

[雲型定規]
[マテリアルパレット](504ページ)
に、すでに登録されています。

[放射線定規](474ページ)
による効果

[マテリアルパレット](504ページ)にあらかじめ登録されている[定規][雲型定規][ふきだし]等が用意されています。

1章 はじめに
2章 概要
3章 セットアップガイド
4章 チュートリアル
5章 機能アウトライン
6章 インターフェースアウトライン

ComicStudio

7章

リファレンスマニュアル

ウィンドウ・パレット一覧

ウィンドウ

ComicStudioには、機能に応じて「フレームウィンドウ」「作品ウィンドウ」「ページウィンドウ」「コマウィンドウ」の4種類のウィンドウが有り、それぞれのウィンドウは、それぞれ異なったメニュー、ツールバー、ステータスバーを持っています。

A.ComicStudioで使用されるウィンドウ

A-1.フレームウィンドウ

ComicStudioを起動した直後に表示されるウィンドウです。

A-2.作品ウィンドウ

作品を新規に作成した際、または作品データを開いた際に表示されるウィンドウです。

作品データに含まれるページの構成の確認、作業対象となるページの選択、編集等を行なうためのウィンドウです。

A-3.ページウィンドウ

一つのウィンドウに1ページまたは2ページが表示されます。

[ネームレイヤー]の編集(描画を含む)、[コマレイヤー]の編集を行なうためのウィンドウです。

A-4.コマウィンドウ

一つのウィンドウが一つの[コマ]に対応しています。

[コマ]に対する編集(描画)を行なうためのウィンドウです。

主に、下描き(ネーム)、ペン入れ、トーン作業等、[コマ]の仕上げまでを行なうためのウィンドウです。

ツールバー・パレット一覧

A.ツールバー

使用頻度の高いツールを集めたインターフェースです。
ウィンドウ毎に異なったツールバーが用意されています。

A-1.[フレームウィンドウ]のツールバー

A-2.[作品ウィンドウ]のツールバー

A-3.[ページウィンドウ]のツールバー

A-4.[コマウィンドウ]のツールバー

個々のツールバーの操作方法については、各ウィンドウの解説を参照して下さい。

B.ステータスバー

ウィンドウに関する情報を表示する部分です。
ウィンドウ毎に異なったステータスバーが用意されています。

B-1.[フレームウィンドウ]のステータスバー

NUM

B-2. [作品ウィンドウ]のステータスバー

このエレベーターあわせ鏡だね　変更

B-3.[ページウィンドウ]のステータスバー

コマモード　コップを差し出す　23.16cm×29.53cm　変更

B-4.[コマウィンドウ]のステータスバー

8.43cm×5.62cm　どうかした？　8.37cm×0.32cm　変更

個々のステータスバーの詳細については、各ウィンドウの解説を参照して下さい。

C.ツールパレット

[標準セット]　[定規]　[ネーム]　[コマ割り]　[仕上げ]

ツールの選択・切り替えを行なうパレットです。
ツールパレットの使用方法については、[リファレンスマニュアル]の[ツールパレット]を参照して下さい。

D.ツールオプションパレット

[ペンツール選択時の例]

選択中のツールに関するオプションの設定を行なうパレットです。
オプションが用意されていないツールも有ります。
ツールオプションパレットの使用方法については、個々のツールに関する解説を参照して下さい。

7章
7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

E.オブジェクトパレット

ウィンドウに含まれる各レイヤーの操作を行なうパレットです。
オブジェクトパレットの使用方法については、[リファレンスマニュアル]の[オブジェクトパレット]を参照して下さい。

F.トーンパレット

トーンの選択、貼り込み等を行なうパレットです。
使用頻度の高いトーンは、[キープ]と呼ばれる領域に登録しておく事ができます。
トーンパレットの使用方法については、[リファレンスマニュアル]の[トーンパレット]を参照して下さい。

G.マテリアルパレット

ComicStudioで作成した様々な素材(マテリアル)を登録するパレットです。
登録したマテリアルは、再利用する事ができます。
ツールパレットの使用方法については、[リファレンスマニュアル]の[マテリアルパレット]を参照して下さい。

各ウィンドウ、パレットの機能説明(詳細)

フレームウィンドウ

注;画面はComic Studio EXのものです。

A.[フレームウィンドウ]のインターフェース

A-1.タイトルバー (フレームウィンドウ)

ウインドウのタイトルを表示します。

A-2.システムメニューアイコン (フレームウィンドウ)

フレームウィンドウのタイトルバーに表示されるアイコンです。

A-3.メニューバー (フレームウィンドウ)

ファイル(F)　ツール(T)　ウィンドウ(W)　ヘルプ(H)

フレームウィンドウ選択時に使用可能なメニューの一覧です。
メニューバー、及びコマンドの使用方法は、「メニュー解説」を参照して下さい。

A-4.ツールバー (フレームウィンドウ)

使用頻度の高い機能を集めたインターフェースです。

A-5.ステータスバー

ツールのヒントやプログレスバーを表示するエリアです。

7章
7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

B.メニュー解説 (フレームウィンドウ)

ファイル(F)　ツール(T)　ウィンドウ(W)　ヘルプ(H)

B-1.[ファイル]メニュー (フレームウィンドウ)

◆[新規作成...]　Ctrl+N

新しい「作品」を作成します。
コマンドを実行すると、[新規作成]ダイアログが表示されます。

(1).[新規作品]ダイアログ

・**[次へ]ボタン**　[作品の設定]ダイアログが表示されます。
・**[キャンセル]ボタン**　ダイアログを閉じ、新規作品の作成を中止します。

(2).[作品の設定]ダイアログ

これから作成しようとする作品に関する情報の設定を行います。
・**[作品名]**　作品の名称を入力します。(全角32文字以内/入力必須)
・**[話数]**　作品の話数を入力します。(1～9999/入力必須)
・**[作者名]**　作者名を入力します。(全角32文字以内/入力必須)
・**[サブタイトル]**　作品のサブタイトルを入力します。(全角32文字以内)
・**[位置]**　作品のデータの保存場所を指定します。
保存場所の指定は、フィールド右端の[位置]ボタンをクリックして行います。

[位置]ボタンをクリックすると、[フォルダの参照]ダイアログが表示されます。

[フォルダの参照]ダイアログ

・**[ツリービュー]エリア**　フォルダをツリー形式のリストで表示します。
・**[OK]ボタン**　リストで選択したフォルダを保存場所として確定してダイアログを閉じます。
・**[キャンセル]ボタン**　ダイアログを閉じます。
・**[新しいフォルダ]ボタン**　リストで選択されたフォルダの中に、新規にフォル ダを作成します。

7章
7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

・[プロテクト設定]

[自分だけが開ける作品にする]	オンにすると、自分以外は開く事のできない[作品]を作成する事ができます。
・**[戻る]ボタン**	[新規作品]ダイアログへ戻ります。
・**[次へ]ボタン**	[構成の設定]ダイアログへ進みます。

(3)[構成の設定]ダイアログ

[構成の設定]ダイアログは、新規に作成する作品のページ数、構成、閉じ位置、開始ページ、サイズを決定します。

・**[プレビュー表示]エリア**	設定した、用紙イメージを表示します。
・**[ページ数]**	作品のページ数を設定します。(1～99)
・**[ページ構成]**	見開き/単ページの選択を行います。
・**[見開き]**	ページを作成した際に、左右のページをひと繋がりとして扱います。
・**[単ページ]**	ページを作成した際に、各々のページを独立したページとして扱います。
・**[閉じる位置]**	閉じる位置を、ページの右側にするか、左側にするかを選択します。 右閉じ・左閉じについては7章［技術解説］を参照してください。
・**[開始ページ]ボタン**	左右どちらのページから始まるのか選択します。ページ構成が単頁の場合は指定できません。 通常、セリフが縦書きの場合は[右開き]で、横書きの場合は[左開き]です。 右開き・左開きについては7章［技術解説］を参照してください。
・**[用紙のサイズ]**	原稿用紙サイズを設定します。右側のポップアップメニューから選択することも可能です。
・**[幅]**	原稿用紙の横幅を設定します。(10.00～42.00cm) [見開き]を設定した場合、1ページ分の横幅になります。
・**[高さ]**	原稿用紙の高さを設定します。(10.00～42.00cm)
・**[用紙のサイズ]**	メニュー　　原稿用紙(1ページ分)のサイズを選択します。 代表的な用紙サイズであれば、メニューで選択するだけの操作で原稿用紙サイズを設定する事ができます。
・**[B4 縦]**	幅 25.7cm　×　高さ 36.4cm
・**[A4 縦]**	幅 21.0cm　×　高さ 29.7cm
・**[戻る]ボタン**	[作品の設定]ダイアログへ移動します。
・**[次へ]ボタン**	[用紙ガイドの設定]ダイアログへ進みます。
・**[キャンセル]ボタン**	ダイアログを閉じ、新規作品の作成を中止します。

(4).[用紙ガイドの設定]ダイアログ

トンボ枠のサイズ、基本枠のサイズ、基本枠の位置を設定します。
[トンボ枠][ドブ][基本枠]については、[技術解説]を参照して下さい。

- **[プレビュー表示]エリア**　設定した用紙、トンボ枠のサイズ、基本枠のサイズ、位置を表示します。
- **[トンボ]**　トンボ枠のサイズを設定します。

注:用紙のサイズよりも大きいトンボ枠や、基本枠よりも小さいトンボ枠を設定する事はできません。

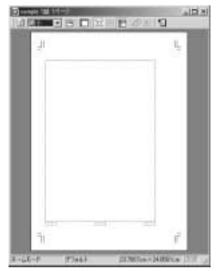
  - **[幅]**　トンボ枠の横幅を設定します。
  - **[高さ]**　トンボ枠の高さを設定します。
  - **[ドブの幅]**　[ドブ]の幅(0.5～10mm)を入力します。
- **[基本枠のサイズ]**　[基本枠]のサイズを入力します。

  注:トンボ枠を超える大きさの基本枠を設定する事はできません。

  - **[幅]**　基本枠の横幅を設定します。(0.51cm以上)
トンボ枠のサイズ以下のサイズを入力することができます。
  - **[高さ]**　基本枠の高さを設定します。(0.51cm以上)
トンボ枠のサイズ以下のサイズを入力することができます。
- **[基本枠の位置]**　[基本枠]の位置を設定します。
  - **[中央]**　[基本枠]をページの中央に設定します。
  - **[外側から]**　[基本枠]を、ページの外側のトンボ枠から指定された距離だけ離れた位置に設定します。

  注:基本枠をトンボから外れた位置に設定する事はできません。

例:5mm

基本枠が、ページの外側のトンボ枠から5mm離れた位置に設定されます。

- **[戻る]ボタン**　[構成の設定]ダイアログへ戻ります。
- **[次へ]ボタン**　[新規作品]へ進みます。
- **[キャンセル]ボタン**　ダイアログを閉じ、新しい作品の作成を中止します。

(5).[新規作品設定]ダイアログ

作成する作品の設定内容を表示します

- **[戻る]ボタン** [用紙ガイドの設定]ダイアログへ戻ります。
- **[完了]ボタン** 新しい作品を作成します。
- **[キャンセル]ボタン** ダイアログを閉じ、新しい作品を作成しません。

◆開く... Ctrl+O

[フォルダ参照]ダイアログを表示し、ComicStudioの作品データを開きます。

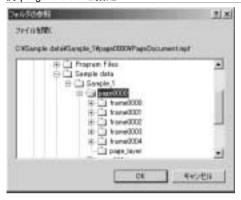
- **[ツリービュー]エリア** フォルダをツリー形式のリストで表示します。
- **[OK]ボタン** [ツリービュー]エリアで指定したフォルダを開きます。
- **[キャンセル]** ダイアログを閉じて、コマンドを中止します。

[作品]を開く場合

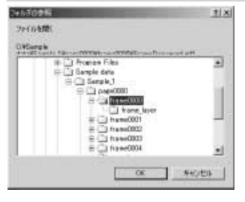
ComicStudioで作成した[作品]のフォルダを選択し、[OK]ボタンをクリックします。

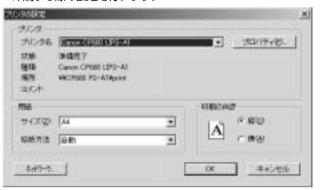
[ページ]を開く場合

ComicStudioで作成した[作品]に含まれる[ページ]のフォルダを選択し、[OK]ボタンをクリックします。
[ページ]のフォルダ名は、ComicStudioによって自動的に名前がつけられています。

例:page0000を指定

[コマ]を開く場合

ComicStudioで作成した[作品]に含まれる [コマ]のフォルダを選択し、[OK]ボタンをクリックします。
[コマ]のフォルダ名は、ComicStudioによって自動的に名前がつけられています。

例:frame0000を指定

◆ページ設定...

印刷する際の設定を行います。

- **[プリンタ]**
  - **[プリンタ名]** 使用できるプリンタが表示されます。リストを選択すると一覧が表示され、プリンタを変更することができます。
  - **[状態]** プリンタの状態が表示されます。
  - **[種類]** プリンタの種類が表示されます。
  - **[場所]** プリンタの場所が表示されます。
  - **[コメント]** プリンタについてのコメントが表示されます。
  - **[プロパティ]ボタン** プリンタごとの個別設定を変更することができます。表示される内容は、プリンタによって異なります。設定方法は、御使用のプリンタの説明書を御覧ください。
- **[用紙]**
  - **[サイズ]** 印刷する用紙サイズが表示されます。リストを選択すると一覧が表示され、用紙を変更することができます。選択できる内容はプリンタによって異なります。
  - **[給紙方法]** プリンタの給紙方法が表示されます。リストを選択すると一覧が表示され、給紙方法を変更することができます。選択できる内容はプリンタによって異なります。
- **[印刷の向き]** 印刷する際の用紙の向きを設定します。
  - **[縦]** 紙を縦位置で印刷します。
  - **[横]** 紙を横位置で印刷します。

◆最近使った作品ファイルの一覧

最近使用した作品の履歴を、サブメニューに表示します。

表示するファイルの最大の数は[ツール]メニューのオプションで表示される[オプション]ダイアログ設定で変更することができます。

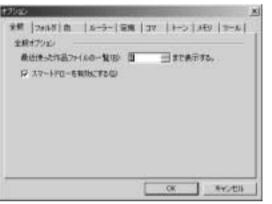
◆アプリケーションの終了　　Ctrl+Q

　アプリケーションを終了します。
　保存されていないウィンドウが有る場合は、終了の前に保存するかどうかを確認するダイアログが表示されます。

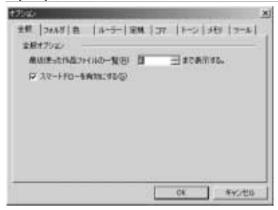
B-2.[ツール]メニュー(フレームウィンドウ)

ツール(T)
オプション(O)...

◆オプション

　コマンドを実行すると、[オプション]ダイアログが表示されます。
　[オプション]ダイアログでは、アプリケーション全体に関する設定を行います。

　[オプション]ダイアログには、[全般]、[フォルダ]、[色]、[ルーラー]、[定規]、[コマ]、[トーン]、[メモリ]、[ツール]のタブ項目があります。

・**[OK]ボタン**　ダイアログの設定に従い、ComicStudioの設定を行います。
・**[キャンセル]ボタン**　設定を中止して、ダイアログを閉じます。

1.[全般]タブ

1-1.[全般オプション]

・[最近使った作品ファイルの一覧]

[ファイル]メニューの[最近使った作品ファイルの一覧]に表示されるファイルの最大数を指定します。

・[スマートドローを有効にする]

[コマウィンドウ]の再描画処理をブロック単位で行い、再描画中に他の動作へのレスポンスを向上させる機能です。

2. [フォルダ]タブ

2-1.[プラグイン]

使用するプラグインが保存してあるフォルダを指定します。
フィールド右側のボタンをクリックして表示される[フォルダの参照]ダイアログで選択します。
保存場所をフィールドに直接入力することもできます。

[フォルダの参照]ダイアログ

・[ツリービュー]エリア　フォルダをツリー形式のリストで表示します。
・[OK]ボタン　リストで選択したフォルダを保存場所として確定して、ダイアログを閉じます。
・[キャンセル]ボタン　保存場所の指定を中止して、ダイアログを閉じます。

3.[色]タブ

3-1.[ドキュメント]

・[背景色]

[コマウィンドウ][ページウィンドウ][作品ウィンドウ]の背景に表示される色を指定します。
カラーボックスをクリックすると[色の設定]ダイアログが表示されます。
[色の設定]ダイアログを使用して、任意の色を選択します。

・[透明部分の表示色]

編集対象レイヤーの透明部分を表示する色を選択します。
カラーボックスをクリックすると[カラースライダー]が表示されます。
[カラースライダー]を使用して、任意の色を選択します。

・[ネームレイヤーの初期表示色]

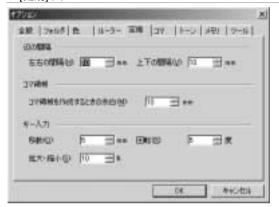
ネームレイヤーをカラーで表示する際に使用する初期色を選択します。
カラーボックスをクリックすると[カラースライダー]が表示されます。
[カラースライダー]を使用して、任意の色を選択します。

・[ガイドの色]
[ガイド]の色を指定します。
カラーボックスをクリックすると[カラースライダー]が表示されます。
[カラースライダー]を使用して、任意の色を選択します。
・[トンボの色]
[トンボ]の色を選択します。
カラーボックスをクリックすると[カラースライダー]が表示されます。
[カラースライダー]を使用して、任意の色を選択します。
・[定規の色]
[定規]の色を選択します。
カラーボックスをクリックすると[カラースライダー]が表示されます。
[カラースライダー]を使用して、任意の色を選択します。
・[選択定規の色]
[定規]が選択された際の色を選択します。
カラーボックスをクリックすると[カラースライダー]が表示されます。
[カラースライダー]を使用して、任意の色を選択します。
・[選択色]
[ページ]や[コマ]が選択された状態の表示色を選択します。
カラーボックスをクリックすると[カラースライダー]が表示されます。
[カラースライダー]を使用して、任意の色を選択します。
・[非選択色]
[ページ]や[コマ]が選択されていない状態の表示色を選択します。
カラーボックスをクリックすると[カラースライダー]が表示されます。
[カラースライダー]を使用して、任意の色を選択します。

4.[ルーラー]タブ

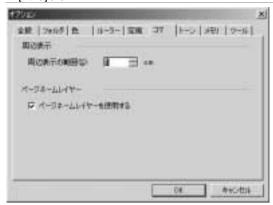
4-1.[目盛り]
・**[コマの目盛りをページの目盛りに同期させる]**
オンの場合は、[コマウィンドウ]内で[ルーラー]の表示を行う 際に、[ページウィン ドウ]内での座標に合わせて表示します。

4-2.[原点]
・[左上]　ルーラーを表示する際の原点の位置を、左上に設定します。
・[右上]　ルーラーを表示する際の原点の位置を、右上に設定します。
・[左下]　ルーラーを表示する際の原点の位置を、左下に設定します。
・[右下]　ルーラーを表示する際の原点の位置を、右下に設定します。

5.[定規]タブ

5-1.[辺の間隔]
・**[左右の間隔]**
[定規]メニューの[左右の限定間隔で平行にする]コマンドの間隔を指定します。(1～20)
・**[上下の間隔]**
[定規]メニューの[上下の限定間隔で平行にする]コマンドの間隔を指定します。(1～20)

5-2.[コマ領域]
・**[コマ領域を作成するときの余白]**
[定規]メニューの[規定の余白でコマ領域を作成]か[規定の余白でコマ領域を1つ作成]コマンドで作成されるコマ領域の余白を指定します。(0～20)

5-3.[キー入力]
・**[移動]**
定規の[上下左右]キーでの移動する量を指定します。(0.04～10.00)
・**[回転]**
定規の[A, S]キーでの回転する角度を指定します。(0.1～100.0)
・**[拡大・縮小]**
定規の[Z, X]キーでの拡大・縮小する量を指定します。(1～100)

6.[コマ]タブ

6-1.[周辺表示]

・**[周辺表示の範囲]**
コマウィンドウでの[周辺表示]を行う際の範囲(1～5cm)を設定します。

6-2.ページネームレイヤー

・**[ページネームレイヤーを使用する]**
オンにすると、[コマウィンドウ]に[ページウィンドウ]の[ネームレイヤー]が表示されます。

7.[トーン]タブ

7-1.[貼り付け]

・**[トーンを以下の設定で貼り付ける]**

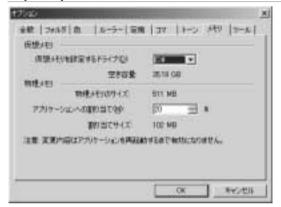
・**[自動]**
表示倍率が小さい場合に、[網点表示]では細かすぎてトーンの濃度が表現できない場合が有ります。
[自動]設定では、新規にトーンを貼り付ける際に、[トーン]を自動的に[グレー]表示する設定にします。

・**[グレー]**
新規にトーンを貼り付ける際に、[トーン]を常に[グレー]表示する設定にします。

・**[網点]**
[トーン]を貼り付ける際に、常に[網点]表示する設定にします。

・**[トーンを、個々の設定で貼り付ける]**
[トーン]を貼り付ける際に、トーンパレット内の個々のトーンの設定に従います。

注:[トーン]タブの設定内容が反映されるのは、ダイアログを閉じた後に新たに貼り込まれた[トーン]です。既に貼り込まれていた[トーン]の設定には変化はありません。

8. [メモリ]タブ

8-1.[仮想メモリ]

［仮装メモリ］に関する設定を行います。

・**[仮想メモリ]**

・**[仮想メモリを設定するドライブ]**
仮想メモリを設定する**ドライブ**を選択します。

・**[空き容量]**
選択された**ドライブ**の空き容量を表示します。

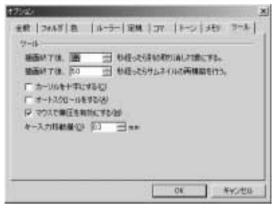
高速で大容量のドライブを［仮想メモリ］に指定する事で反応速度を改善する事ができます。

8-2.[物理メモリ]

・**[物理メモリのサイズ]**
使用中のパソコンに搭載されている物理メモリのサイズを表示します。

・**[アプリケーションへの割り当て]**
アプリケーションへ割り当てるメモリを指定してください。(単位:パーセント)
例:[物理メモリ]=128MB、[50%]を指定した場合
ComicStudioには64MBのメモリーが割り当てられます。
充分な物理メモリが割り当てられている場合には、仮想メモリを使用する確率が低下するので、
快適に使用する事ができます。

・**[割り当てサイズ]**
ComicStudioに割り当てられた物理メモリのサイズを表示します。

9.[ツール]タブ

9-1.[ツール]

・[描画終了後、●秒経ったら別の取り消し対象にする]

　描画ツールを使用している際に、ペン先をタブレットから放した後、指定された秒数以内に次の描画を開始した場合、それぞれの描画はひとつづきの[取り消し対象]として扱われます。

　ペン先をタブレットをから放した後、次の描画を開始するまでに、指定された秒数を超えてしまった場合、それぞれの描画は別々の[取り消し対象]として扱われます。

[元に戻す]コマンドを使用する際には、[元に戻す] コマンドを一回実行するごとに、一回分の[取り消し対象]が取り消されます。

例:[ペン]ツールを使用して、3本の線を描画した場合

([描画終了後、1秒経ったら取り消し処理を行う]設定)

例1:

(1).1本目の線を描画します。

(2). ペン先をタブレットをから放した後、0.5秒以内に2本目の線の描画を開始します。

(3). ペン先をタブレットをから放した後、0.5秒以内に3本目の線の描画を開始します。

(4).[元に戻す]コマンドを実行します。

　3本の線は、全て前の線を描き終えてから1.0秒以内に描画を開始しているので、 3本の線全てが[取り消しの対象]となります。

　従って、[元に戻す]コマンドを実行すると、3本の線全てが元に戻ります。

例2:

(1).1本目の線を描画します。

(2). ペン先をタブレットをから放した後、1.5秒以上たってから2本目の線の描画を開始します。

(3). ペン先をタブレットから放した後、0.5秒以内に3本目の線の描画を開始します。

(4).[元に戻す]コマンドを実行します。

1本目の線と2本目の線を描画する間に、1.0秒を超える間隔が空いているので、1本目と2本目の線は、それぞれ独立した[取り消しの対象]として取り扱われます。

3本目の線は、2本目の線を描き終えてから1.0秒以内に描画を開始しているので、1本目と3本目の線がひとまとまりの[取り消しの対象]となります。

従って、[元に戻す]コマンドを実行すると、2本目の線と3本目の線が取り消されます。

更に続けて、[元に戻す]コマンドを実行すると、1本目の線が取り消されます。

・[描画終了後、数秒経ったらサムネイルの再構築を行う]

ペン先をタブレットをから放した後、オブジェクトパレットのサムネイルの再描画を開始するまでの待ち時間(00～10.0秒)を指定します。

例:1.0秒に指定した場合

ペン先をタブレットから放して1.0秒経過した後に、オブジェクトパレットのサムネイルの再描画を開始されます。

・[カーソルを十字にする]

カーソルの形状を十字に変更します。

カーソルのがウインドウの内部に有る時、形状が十字に変化します。

カーソルの形状が十字に変化するのは、以下のツールを使用している際に限られます。

[矩形選択]
[楕円選択]
[投げなわ]
[レイヤー移動]
[コマ作成]
[コマ選択]
[ペン]
[鉛筆]
[マジック]
[塗りつぶし]
[消しゴム]

[エアブラシ]
[直線]
[矩形]
[楕円]
[太線化]
[細線化]
[線つまみ]
[線なおし]
[テキスト]
[直線定規]
[曲線定規]
[楕円定規]
[矩形定規]
[定規選択]

- **[オートスクロールをする]**
  カーソルがウインドウ外に出た場合、自動的にカーソルの方向に画像をスクロールさせます。
  [オートスクロール]が有効なのは、以下のツールを選択している際に限られます。
  [レイヤー移動]
  [ペン]
  [鉛筆]
  [マジック]
  [消しゴム]
  [エアブラシ]
  [線つまみ]
  [コマ作成]
  [矩形]
  [楕円]
  [直線]
  [矩形選択]
  [楕円選択]
  [投げなわ]
  [直線定規]
  [曲線定規]
  [楕円定規]
  [矩形定規]
- **[マウスで筆圧を有効にする]**
  オンにすると、筆圧に対応した描画ツールを使用する際に、マウスの移動速度に応じて筆圧をコントロールすることができます。
  オフの場合は、常に最大の筆圧で描画します。
- **[キー入力移動量]**
  カーソルキーでの移動に対応したツールの、一回あたりの移動量を設定します。

B-3.[ウィンドウ] メニュー　(フレームウィンドウ)

ウィンドウ(W)
- ツール バー(T)
- ステータス バー(S)
- ツールパレット(O)　F6
- ツールオプションパレット(I)　F7
- トーンパレット(N)　F9
- マテリアルパレット(M)　F10

◆ツールバー

フレームウィンドウの[ツールバー]の表示/非表示を切り替えます。
[ツールバー]が表示されている場合は、メニューにチェックマークが付きます。

◆ステータスバー

フレームウィンドウの[ステータスバー]の表示/非表示を切り替えます。
[ステータスバー]が表示されている場合は、メニューにチェックマークが付きます。

[ステータスバー](フレームウィンドウ)に表示される情報

コマンドの説明等が表示されます。

◆ツールパレット　F6

ツールパレットの表示/非表示を切り替えます。

◆ツールオプションパレット　F7

ツールオプションパレットの表示/非表示を切り替えます。

◆トーンパレット　F9

トーンパレットの表示/非表示を切り替えます。

◆マテリアルパレット　F10

マテリアルパレットの表示/非表示を切り替えます。

B-4.[ヘルプ]メニュー(フレームウィンドウ)

ヘルプ(H)
- ComicStudioホームページへ(C)
- ComicStudioツールページへ(T)
- バージョン情報(A)...

◆ComicStudioホームページへ

Webブラウザを起動して、[ComicStudioホームページ]を開きます。
このコマンドを使用するためには、インターネットへ接続できる環境が必要です。

◆ComicStudioツールのページへ

Webブラウザを起動して、[ComicStudioツールのページ]を開きます。
このコマンドを使用するためには、インターネットへ接続できる環境が必要です。

◆バージョン情報...

[バージョン情報]ダイアログを表示します。

お使いのComicStudioに関するバージョン情報です。ユーザーサポート窓口へのお問い合わせの際にご利用下さい。

- **[製品バージョン]**　製品のバージョンを表示します。
- **[ビルドバージョン]**　ビルドのバージョンを表示します。
- **[ファイルバージョン]**　ComicStudioが使用する作品のファイルバージョンを表示します。
- **[シリアル番号]**　お客さまがお使いのシリアル番号を表示します。
- **[Component]**　ComicStudioが使用するコンポーネントの種類・バージョン・作成年月日・ファイルサイズを表示します。
- **[OS]**　現在使用しているOSを表示します
- **[サービスパック]**　現在使用しているOSのサービスパックの種類を表示します。
- **[OK]**　ダイアログを閉じます。
- **[書き出し]**　トラブル時に必要な、お客さまの情報を、テキストファイルに書き出します。

注：表示内容は、出荷時期およびバージョンアップに伴い変化します。

C.ツールバー解説(フレームウィンドウ)

◆[新規]ボタン

[新規作品]を作成します。
[フレームウィンドウ]の[新規作成...]コマンドを参照して下さい。

◆[開く]ボタン

[フォルダ選択]ダイアログを表示し、ComicStudioの作品データを開きます。
[フレームウィンドウ]の[開く...]コマンドを参照して下さい。

◆[上書き保存]ボタン

[フレームウィンドウ]以外のウィンドウが表示されていない時には使用できません。

◆[全て保存]ボタン

[フレームウィンドウ]以外のウィンドウが表示されていない時には使用できません。

◆[切り取り]ボタン

[フレームウィンドウ]以外のウィンドウが表示されていない時には使用できません。

◆[コピー]ボタン

[フレームウィンドウ]以外のウィンドウが表示されていない時には使用できません。

◆[貼り付け]ボタン

[フレームウィンドウ]以外のウィンドウが表示されていない時には使用できません。

◆[印刷]ボタン

[フレームウィンドウ]以外のウィンドウが表示されていない時には使用できません。

◆[実寸マッピングモード]ボタン

実寸マッピングモードが選択されている場合には、タブレット上で1cmカーソルを移動させた場合に、原稿用紙(データ)上のカーソルも1cm移動します。

◆[全画面マッピングモード]ボタン

全画面マッピングモードが選択されている場合には、タブレットの四隅がスクリーンの四隅に対応するように設定されます。

◆[ツールパレット表示]ボタン

ツールパレットの表示/非表示を切り替えます。

◆[ツールオプションパレット表示]ボタン

ツールオプションパレットの表示/非表示を切り替えます。

◆[オブジェクトパレット表示]ボタン

オブジェクトパレットの表示/非表示を切り替えます。
[フレームウィンドウ]以外のウィンドウが表示されていない時には使用できません。

◆[トーンパレット表示]ボタン

トーンパレットの表示/非表示を切り替えます。

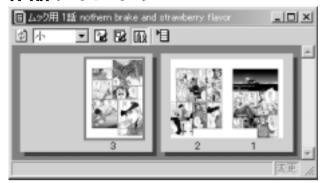
◆[マテリアルパレット表示]ボタン

マテリアルパレットの表示/非表示を切り替えます。

D.ステータスバー(フレームウィンドウ)

◆表示される情報について

コマンドの説明等が表示されます。

作品ウィンドウ

A.[作品ウィンドウ]のインターフェース

A-1.タイトルバー

ムック用 1話 nothern brake and strawberry flavor

以下の情報が表示されます。
[作品名] (半角スペース) [話数] (半角スペース) [サブタイトル]

A-2.作品ウィンドウ表示アイコン

[作品ウィンドウ]のタイトルバーに表示されるアイコンです。

A-3.メニューバー (作品ウィンドウ)

ファイル(F) 表示(V) ページ(P) ツール(T) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

作品ウィンドウ選択時に使用可能なメニューの一覧です。
メニューバー、及びコマンドの使用方法は、「メニュー解説」を参照して下さい。

A-4.ツールバー (作品ウィンドウ)

小

使用頻度の高い機能を集めたインターフェースです。

A-5.ステータスバー

このエレベーターあわせ鏡だね 変更

[作品ウィンドウ]に関する情報を表示するエリアです。
［メモ］が表示されます。

A-6.作品プレビューエリア

作品に含まれる全てのページがページ割りに従って表示されます、
ページ割りの確認、作業の対象となるページの選択、ページの順番の入れ換え等を行ないます。
[ページウィンドウ]として開かれているページはアミかけ表示されます。

A-7.プレビューアイコン

アイコン化されたページのプレビューです。

B.メニュー解説 (作品ウィンドウ)

B-1.[ファイル]メニュー

ファイル(F)

新規作成(N)...	Ctrl+N
開く(O)...	Ctrl+O
閉じる(C)	Ctrl+W
上書き保存(S)	Ctrl+S
全て保存(A)	Ctrl+Shift+S
作品の設定(I)...	
用紙ガイドの設定(G)...	
ページ設定(U)...	
印刷(P)...	Ctrl+P
最近使った作品ファイルの一覧(T)...	▶
アプリケーションの終了(X)	Ctrl+Q

◆新規作成...　Ctrl+N

[新規作成]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆開く...　Ctrl+O

[開く...]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆閉じる

現在選択されている[作品ウィンドウ]を閉じます。作品が変更されている場合は、ウィンドウを閉じる前に保存するかどうかを確認するダイアログ」が表示されます。

[保存確認ダイアログ]

- **[はい]ボタン**　作品ファイルを保存して、[作品ウィンドウ]を閉じます。
- **[いいえ]ボタン**　作品ファイルを保存しないで、[作品ウィンドウ]を閉じます。作品に対する変更は［メモ］を除いて保存されません。
- **[キャンセル]**　作品ウィンドウを閉じないで、ダイアログだけを閉じます。

注:閉じようとする[作品ウィンドウ]に含まれる[ページ]または[コマ]が開かれている場合は、その[ページウィンドウ] [コマウィンドウ]も閉じます。

◆上書き保存　Ctrl+S

現在選択されている[作品ウィンドウ]を上書き保存します。
他のウィンドウの内容は保存されません。

◆全てを保存　　Ctrl+Shift+S

開いている全ての[作品ウィンドウ][ページウィンドウ][コマウィンドウ]を上書き保存します。

◆作品の設定...

現在選択されている[作品ウィンドウ]の設定を変更します。

- **[作品名]** 作品の名称を入力します。(全角32文字以内/入力必須)
- **[話数]** 作品の話数を入力します。(1〜9999/入力必須)
- **[作者名]** 作者名を入力します。(全角32文字以内/入力必須)
- **[サブタイトル]** 作品のサブタイトルを入力します。(全角32文字以内)
- **[位置]** 作品のデータの保存場所を表示します。
- **[プロテクト設定]** オンにすると、自分以外は開くことのできない作品になります。
- **[OK]ボタン** 作品の設定を終了してダイアログを閉じます。
- **[キャンセル]ボタン** 作品の設定を中断してダイアログを閉じます。

◆用紙ガイドの設定

現在選択されている[作品ウィンドウ]の用紙ガイドの設定を変更します。

トンボ枠のサイズ、基本枠のサイズ、基本枠の位置を設定します。
[トンボ枠][ドブ][基本枠]については、[技術解説]を参照して下さい。

- **[プレビュー表示]エリア** 設定した用紙、トンボ枠のサイズ、基本枠のサイズ、位置を表示します。
- **[トンボ]** トンボ枠のサイズを設定します。

注:用紙のサイズよりも大きいトンボ枠や、基本枠よりも小さいトンボ枠を設定する事はできません。

  - **[幅]** トンボ枠の横幅を設定します。
  - **[高さ]** トンボ枠の高さを設定します。
  - **[ドブの幅]** [ドブ]の幅(0.5〜10mm)を入力します。
- **[基本枠のサイズ]** [基本枠]のサイズを入力します。

  注:トンボ枠を超える大きさの基本枠を設定する事はできません。

  - **[幅]** 基本枠の横幅を設定します。(0.51cm以上)
トンボ枠のサイズ以下のサイズを入力することができます。
  - **[高さ]** 基本枠の高さを設定します。(0.51cm以上)
トンボ枠のサイズ以下のサイズを入力することができます。
- **[基本枠の位置]** [基本枠]の位置を設定します。
  - **[中央]** [基本枠]をページの中央に設定します。
  - **[外側から]** [基本枠]を、ページの外側のトンボ枠から指定された距離だけ離れた位置に設定します。

    注:基本枠をトンボから外れた位置に設定する事はできません。

◆ページ設定

[ページ設定...]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆印刷... Ctrl+P

[作品]の印刷を行います。
[作品]全体を通しての印刷を行う際に使用します。
コマンドを実行すると、[印刷]ダイアログが表示されます。

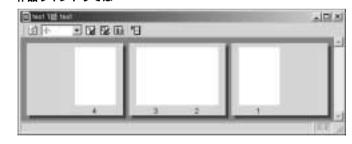
- **[プリンタ]**　[ページ設定...]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。
- **[印刷範囲]**　印刷される範囲を設定します。
  - **[すべて]**　作品に含まれるすべてのページを印刷します。
  - **[ページ指定]**　指定された範囲のページを印刷します。
  - **[選択した部分]**　ComicStudioでは使用しません。
- **[印刷部数]**
  - **[部数]**　印刷する部数を設定します。
  - **[部単位で印刷]**　複数のページをを持つ作品のみ選択する事ができます。
    オフの場合、まず1ページ目を指定された部数印刷し、次に2ページ目を指定された部数印刷します。以後、全ページを指定された部数印刷するまで続きます。(印刷範囲が[すべて]の場合)
    オンの場合、1部目を全ページ印刷します。次に2部目を全ページ印刷します。以後、全ページを指定された部数印刷するまで続きます。(印刷範囲が[すべて]の場合)
- **[印刷ページ]**　[作品ウィンドウ]選択時には使用できません。
  - **[右ページ]**　同上
  - **[左ページ]**　同上
  - **[両ページ]**　同上
- **[印刷対象]**　印刷の対象となるレイヤーを設定します。
  - **[コマ]**　コマレイヤーを印刷の対象にします。
  - **[ネーム]**　ネームレイヤーを印刷の対象にします。
- **[印刷方法]**
  - **[実寸]**　実寸で印刷します。
    [作品]の画像を、[用紙ガイドの設定]ダイアログの[用紙のサイズ]で設定した大きさで印刷します。
    もしも、[作品]の画像の大きさが、紙の大きさよりも大きい場合は、印刷を行う事ができません。
  - **[用紙]**　[原稿用紙]の設定に関わり無く、1ページが、印刷する用紙一杯になるように自動的に拡大・縮小を行って印刷します。

    注:[用紙]を設定すると、[印刷...]ダイアログの[印刷オプション]のうち、[テキスト]以外を選択する事ができなくなります。

  - **[ピクセル等倍]**
  - **[袋綴じ]**　印刷後に袋綴じを行う場合に選択します。
    [ページ構成]で[見開き]を選択している作品を印刷する場合のみ使用可能です。

例:下記の原稿を[袋綴じ]で印刷

ページ数　:4
閉じる位置　:右閉じ
開始ページ　:右
原稿用紙サイズ　:A4縦

作品ウインドウでは

印刷時には

・[印刷オプション]
・[トンボ]　オンの場合、[トンボ]を印刷対象に含めます。
・[テキスト]　オンの場合、[テキスト]を印刷対象に含めます。
・[作品名、話数、作者名]　オンの場合、[作品名、話数、作者名]を印刷対象に含めます。
・[ページ番号]　オンの場合、[ページ番号]を印刷対象に含めます。

・[OK]ボタン　ダイアログの設定に従って印刷を開始します。
・[キャンセル]ボタン　印刷を中止して、ダイアログを閉じます。

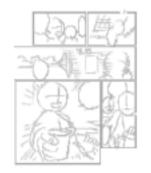
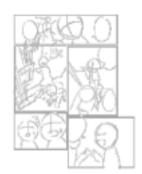
◆最近使った作品ファイル

[最近使った作品ファイル]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆アプリケーションの終了　　Ctrl+Q

[アプリケーションの終了]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

B-2.[表示]メニュー　(作品ウィンドウ)

◆ネーム表示

[作品プレビューエリア]に[ネームレイヤー]のみをプレビュー表示します。

◆コマ表示

[作品プレビューエリア]に[コマレイヤー]のみをプレビュー表示します。

7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

◆ネーム・コマ表示

[作品プレビューエリア]に[ネームレイヤー]と[コマレイヤー]をプレビュー表示します。

◆ズームイン　　　　　Ctrl++

[作品プレビューエリア]のプレビュー表示を拡大します。

◆ズームアウト　　　　Ctrl+－

[作品プレビューエリア]のプレビュー表示を縮小します。

◆最新の情報に更新　　F5

[作品ウィンドウ]の表示内容を、最新の状態に更新します。

B-3.[ページ]メニュー　(作品ウィンドウ)

◆開く...　　　　Enter

[作品プレビューエリア]で選択されたページを、[ページウィンドウ]として開きます。

◆挿入...

[作品プレビューエリア]で選択されたページの前又は後ろに新しいページを挿入します。
注:この操作は取り消すことができません。
コマンドを実行すると、[ページの挿入]ダイアログが表示されます。

[空白ページの挿入]ダイアログ

- **[挿入するページ数]**　挿入したい空白ページのページ数を入力します。
- **[挿入位置]**　空白ページを挿入する位置をページ番号で入力します。指定したページの前又は後ろに挿入されます。
- **[OK]ボタン**　ダイアログの設定に従ってページを挿入します。
- **[キャンセル]ボタン**　ページの挿入を中止して、ダイアログを閉じます。

◆クリア

[作品プレビューエリア]で選択された[ページ]の内容をクリア(初期状態に戻す)します。
ページに含まれる全てのデータは消去されます。
注:この操作は取り消すことができません。

[ページクリア確認]ダイアログ

- **[OK]ボタン**　ページファイルのクリアを行います。

・[キャンセル]ボタン　ページファイルのクリアを中止して、ダイアログを閉じます。

◆削除

[作品プレビューエリア]で選択された[ページ]を削除します。
ページに含まれる全てのデータは消去されます。
注:この操作は取り消すことができません。

[ページ削除確認]ダイアログ

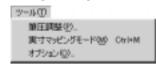
・[OK]ボタン　ページの削除を行います。
・[キャンセル]ボタン　ページの削除を中止して、ダイアログを閉じます。

◆メモを変更...

[ページ]のメモを編集します。
[作品プレビューエリア]で[ページ]を選択し、コマンドを実行すると、[メモの編集]ダイアログが表示されます。

[メモの編集]ダイアログ

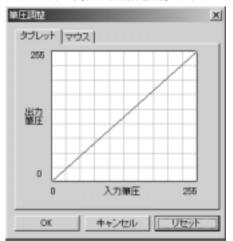
・[メモ]　メモを入力します。
・[OK]ボタン　ダイアログの設定に従って、メモの変更を行います。
・[キャンセル]ボタン　メモの入力を中止して、ダイアログを閉じます。
[Ctrl]+[Enter]を使用すると、[メモ]の途中に改行を挿入する事ができます。

B-4.[ツール]メニュー　(作品ウィンドウ)

◆筆圧調整...

タブレットの筆圧に対する反応の調整を行います。
コマンドを実行すると、[筆圧調整]ダイアログが表示されます。

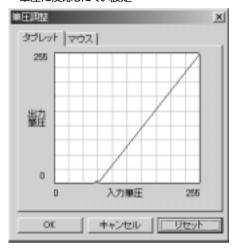
[筆圧調整]ダイアログ

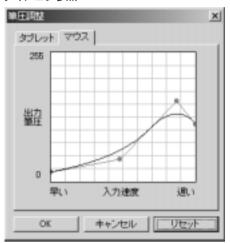
タブレットまたはマウスに関する筆圧の設定を行います。

・[タブレット]タブ
タブレットに関する筆圧設定を行います。

グラフの横軸が、入力の筆圧(入力筆圧)です。
グラフの縦軸が、入力に応じた筆圧(出力筆圧です)

グラフを操作して、筆圧に対する描画ツールの反応をコントロールできます。

・[グラフの操作の仕方]
左下の点(入力=0/出力=0)または右上の点(入力=255/出力=255)をドラッグして、グラフを操作します。

例1:
筆圧に反応しにくい設定

例2:
筆圧に反応しやすい設定

・[マウス]タブ
ComicStudioは、マウスを使用して筆圧を使用する描画ツールを使用することができます。([オプション]ダイアログ参照

マウスには、筆圧を感知する機能が無いので、マウスの移動速度を筆圧とみなすことで、筆圧を使用する描画ツールを使用することができます。

グラフの横軸が、マウスの移動速度です。
グラフの縦軸が、移動速度に応じた筆圧(出力筆圧てす)

グラフを操作して、筆圧に対する描画ツールの反応をコントロールできます。
グラフの操作には、赤で表示されている[コントロールポイント]を使用します。

・[コントロールポイントの移動]
[コントロールポイント]をドラッグします。

・[コントロールポイントの追加]
グラフ上の任意の位置(コントロールポイント以外の場所)をクリックすると、新たなコントロールポイントが追加されます。
また、グラフ上の任意の位置(コントロールポイント以外の場所)を右クリックして、コンテキストメニューから[追加]コマンドを実行しても、同様に新たなコントロールポイントが追加されます。

・[コントロールポイントの削除]
[コントロールポイント]を右クリックして、コンテキストメニューから[削除]コマンドを実行すると、コントロールポイントが削除されます。
[コントロールポイント]をグラフの外にドラッグしても、削除することができます

・[OK]ボタン
[筆圧設定]を終了して、ダイアログを閉じます。

・[キャンセル]ボタン
[筆圧設定]を中止して、ダイアログを閉じます。

・[リセット]ボタン
グラフの設定を初期状態に戻します。

◆実寸マッピングモード／全画面マッピングモード Ctrl+M

タブレットのモードを変更します。
実寸マッピングモードの場合は、タブレット上で1cmカーソルを移動させた場合に、カーソルも原稿用紙（データ）上で1cm移動します。
全画面マッピングモードの場合は、タブレットの四隅がスクリーンの四隅に対応します。
実行する毎に、[実寸マッピングモード]または[全画面マッピングモード]に切り替えます。

◆オプション...

[オプション...]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

B-5.[ウィンドウ]メニュー(作品ウィンドウ)

ウィンドウ(W)
ツール バー(T)
ステータス バー(S)
ツールパレット(O) F6
ツールオプションパレット(I) F7
オブジェクトパレット(B) F8
トーンパレット(N) F9
マテリアルパレット(M) F10
重ねて表示(C)
上下に並べて表示(H)
左右に並べて表示(V)
1 サンプル用 1話

◆ツールバー

[作品ウィンドウ]の[ツールバー]の表示/非表示を切り替えます。
[ツールバー]が表示されている場合は、メニューにチェックボックスが付きます。

◆ステータスバー

[作品ウィンドウ]の[ステータスバー]の表示/非表示を切り替えます。
[ステータスバー]が表示されている場合は、メニューにチェックボックスが付きます。

◆ツールパレット F6

[ツールパレット]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆ツールオプションパレット F7

[ツールオプションパレット]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆オブジェクトパレット F8

[オブジェクトパレット]の表示／非表示を切り替えます。

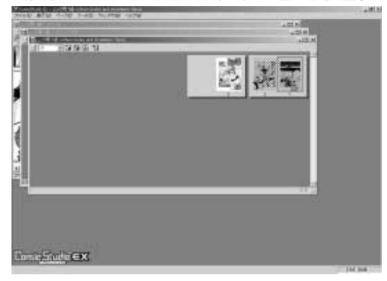
◆トーンパレット F9

[トーンパレット]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆マテリアルパレット F10

[マテリアルパレット]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆重ねて表示

現在開いているウインドウを左上から右下に向かって重ねた状態で整列させます。(カスケード表示)

注:画面はComic Studio EXのものです。

◆上下に並べて表示

現在開いているウインドウを上から下に向かって重ねた状態で整列させます。

◆左右に並べて表示

現在開いているウインドウを左から右に向かって重ねた状態で整列させます。

◆(現在開いているウィンドウのリスト)

現在開いているウインドウをリスト表示します。
選択されたウインドウがアクティブになります。

B-6.[ヘルプ]メニュー (作品ウィンドウ)

ヘルプ(H)
ComicStudioホームページへ(C)
ComicStudioツールページへ(T)
バージョン情報(A)...

◆Comic Studioホームページへ
[ComicStudio ホームページ]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

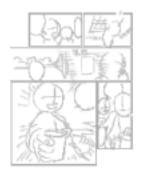
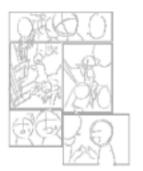
◆Comic Studioツールページへ
[ComicStudio ツールページ]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆バージョン情報
[バージョン情報]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

C.ツールバー解説 (作品ウィンドウ)

◆[更新]ボタン
[作品ウィンドウ]の表示内容を、最新の状態に更新します。

◆[プレビューサイズ選択]メニュー
[作品ウィンドウ]内の表示サイズを変更します。
[大]、[中]、[小]の3段階から選択する事ができます。

◆[ネーム表示]ボタン
オンの場合、[作品プレビューエリア]に、[ネームレイヤー]を表示します。

◆[コマ表示]ボタン
オンの場合、[作品プレビューエリア]に、[コマレイヤー]を表示します。

◆[ネーム・コマ表示]ボタン

オンの場合、[作品プレビューエリア]に、[ネームレイヤー]と[コマレイヤー]を表示します。

◆[コマンド表示]ボタン

・[開く]
[ページ]メニュー(作品ウィンドウ)の[開く]コマンドを参照して下さい。

・[挿入...]
[ページ]メニュー(作品ウィンドウ)の[挿入...]コマンドを参照して下さい。

・[クリア]
[ページ]メニュー(作品ウィンドウ)の[クリア]コマンドを参照して下さい。

・[削除]
[ページ]メニュー(作品ウィンドウ)の[削除]コマンドを参照して下さい。

・[メモの編集...]
[ページ]メニュー(作品ウィンドウ)の[メモの編集...]コマンドを参照して下さい。

D.ステータスバー(作品ウィンドウ)

このエレベーターあわせ鏡だね　変更

◆表示される情報について

・[メモ]　ページのメモが表示されます。
メモの変更方法は[オブジェクトパレット](フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆[変更表示]エリア

現在選択されている[作品ウィンドウ]を開いた後に、何らかの変更が加えられた場合、[変更表示]エリアに[変更]の文字が表示されます。
注:[作品ウィンドウ]を開いた直後(変更前)は、[変更]の文字はグレー表示されます。

E.作品プレビューエリア

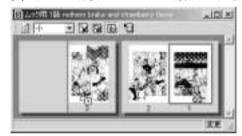
E-1.ページの選択方法

[作品プレビューエリア]で選択したいページの[プレビューアイコン]をクリックします。

選択されたページは、太い線で囲まれた表示に変わります。
Shiftキーを押しながらクリックすると、複数のページを選択する事ができます。
注1:［Ctrl］キーを押しながら選択すると間をあけた選択（例：1ページと3ページ）を行うことができます。
*注2:*開いているページはアイコンがアミかけ表示されます。

E-2.ページの順番の入れ換え

移動させたいページを[作品プレビューエリア]でドラッグします。
(1).ドラッグを開始すると、ページの[プレビューアイコン]の右側に挿入位置を示す線が表示されます。

(2).カーソルを動かして、ページを挿入したい位置まで、挿入位置を示す線を移動させます。

(3).挿入位置が確定したら、ドラッグを終了します。

(4).ページが新しい位置に挿入されます。

注:

ページを元の位置よりも後方に移動させた場合

挿入位置(ページの移動先)よりも前にあるページ(ページ番号が小さいページ)は、一つずつ前へ移動します。

ページを元の位置よりも前方に移動させた場合

挿入位置(ページの移動先)よりも後ろにあるページ(ページ番号が小さいページ)は、一つずつ後ろへ移動します。

ページウィンドウ

A.[ページウィンドウ]のインターフェース

A-1.タイトルバー

タイトルバーの表記に関する規則は、以下の通りです。
[作品名] + [話番号]話 + [ページ数]

A-2.ページウィンドウ表示アイコン

ページウィンドウのタイトルバーに表示されるアイコンです。
このウィンドウがページウィンドウであることを示します。

A-3.メニューバー

ファイル(F) 編集(E) 表示(V) レイヤー(L) コマ(P) ツール(T) 定規(R) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

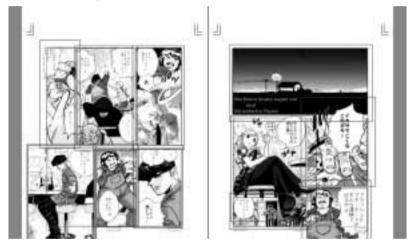
ページウィンドウ選択時に使用可能なメニューの一覧です。
メニューバー、及びコマンドの使用方法は、[メニュー解説(ページウィンドウ)]を参照して下さい。

A-4.ツールバー

使用頻度の高い機能を集めたインターフェースです。

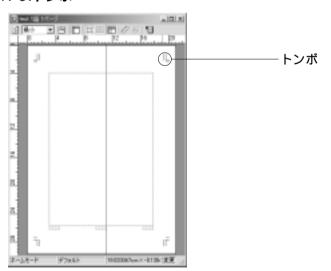
A-5.ステータスバー

ページウィンドウに関する情報を表示するエリアです。

A-6.ページ表示エリア

作業の対象となるページがページ割りに従って見開きで表示されます、
ネーム(下描き)、コマの作成・レイアウト、作業対象となるコマの選択等を行ないます。
[コマウィンドウ]として開かれているページはアミかけ表示されます。

A-7.ガイド線

ネーム描画時のアタリとして、またはコマの位置合わせ等を行なうためのガイドラインとして表示される補助線です。
[ガイド線]については[技術解説]のページを参照して下さい。(514ページ)

A-8.トンボ

製版・印刷時に使用される「トンボ」です。
「トンボ」に関する詳細は、[技術解説]のページを参照して下さい。(512ページ)

B.メニュー解説 (ページウィンドウ)

B-1.[ファイル]メニュー(ページウィンドウ)

◆*新規作成...　　Ctrl+N*

[新規作成]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。（184ページ）

◆*開く...　　Ctrl+O*

[開く...]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。（190ページ）

◆*閉じる*

現在選択されている[ページウィンドウ]を閉じます。

ページが変更されている場合は、ウィンドウを閉じる前に保存するかどうかを確認するダイアログ」が表示されます。

[保存確認ダイアログ]

・[はい]ボタン　　ページファイルを保存して、ページウィンドウを閉じます。
・[いいえ]ボタン　ページファイルを保存しないで、ページウィンドウを閉じます。
　　　　　　　　　ページファイルに行われた変更は有効になりません。
・[キャンセル]　　ページウィンドウを閉じることをやめます。

注:閉じようとする[ページウインドウ]に含まれる[コマ]が開かれている場合は、その[コマウィンドウ]も閉じます。

◆*上書き保存　　Ctrl+S*

現在選択されている[ページウィンドウ]を上書き保存します。
他のウィンドウの内容は保存されません。

◆*全てを保存　　Ctrl+Shift+S*

開いている全ての[作品ウィンドウ][ページウィンドウ][コマウィンドウ]を上書き保存します。

◆読み込み...

画像ファイルを[ネームレイヤー]または[ラスターペンレイヤー]に読み込むことができます。
紙の原稿用紙に描かれた下描きを[ネームレイヤー]に読み込んで、ComicStudioでペン入れを行う際の下描きとして使用することができます。
また、紙の原稿用紙上でペン入れまで終了した原稿を[ラスターペンレイヤー]に読み込んでトーン貼りなどの仕上げ作業のみを行なうこともできます。
注:[読み込み...]コマンドは、既にスキャンされた画像ファイルを読み込むコマンドで有り、スキャナーを制御する機能は有りません。

【作業の流れ】

[読み込み...]コマンドは、コマンド実行時に表示されるダイアログの指示に従って作業を進めていくことによって、簡単に設定を行うことができます。
ダイアログの指示は、[ネームレイヤー]として読み込むのか、[ラスターペンレイヤー]として読み込むのか。また、読み込んだ画像の位置合わせの際に、[位置やサイズを手動で調整する]のか、あるいは[既定の位置で調整する]のかによって変化します。

[読み込み...]コマンドを実行すると、[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。
読み込むことのできる画像ファイルは、BMP形式(拡張子:*.bmp)のみです。

[ファイルを開く]ダイアログで読み込むファイルを指定すると、[読み込み]ダイアログが開きます。

(1-1).[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]

[ページウィンドウ]に読み込む[画像]の用途を指定します。

注:[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]は、[オブジェクトパレット]の[コマレイヤー]タブ選択時にのみ表示されます。
[オブジェクトパレット]の[ネームレイヤー]タブ選択時は、[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]を飛ばして(1-2).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ進みます。

御使用のソフトがComicStudioEXでは無い場合には、(1/2).[読み込み]ダイアログ /[解像度の設定]へ進みます。

- **[ネームレイヤー]**
  画像を、新たな[コマ]に、[ネームレイヤー]として読み込みます。
  主に、下描きを読み込んで、ペン入れの参考にする際に使用します。

- **[ラスターペンレイヤー]**
  画像を、新たな[コマ]に、[ラスターペンレイヤー]として読み込みます。
  ペン入れまで終わった原稿を読み込んで、トーン貼り等の仕上げ作業を行なう際に使用します。
  注：ComicStudioEXのみ選択可能です。

- **[戻る]ボタン**
  使用できません

- **[次へ]ボタン**
  [ネームレイヤー]を選択した際には、(1-2).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ進みます。
  [ラスターペンレイヤー]を選択した際(ComicStudioEXのみ)には、(2-1).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ進みます。

- **[キャンセル]ボタン**
  画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

(1-2).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]

読み込まれる画像の解像度を指定します。

- [600 dpi]　画像を600dpi で読み込みます。
- [300 dpi]　画像を300dpi で読み込みます。
- [150 dpi]　画像を150dpi で読み込みます。
- [●● dpi]　上記以外の解像度で読み込みを行う際の解像度を指定します。

注:[ネームレイヤー]へ読み込みを行う際は150dpiでの読み込みを推奨します。

・[戻る]ボタン

(1-1).[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]へ戻ります。

・[次へ]ボタン

(1-3).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン

画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-3).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]

読み込んだ画像の位置合わせに関する設定を行います。
選択の内容に応じて、次に表示されるダイアログが変化します。

・[位置やサイズを手動で調整する]

読み込んだ画像の位置やサイズを手動で調整したい場合には、こちらを選択します。

・[既定の位置で調整する]

一枚の原稿用紙を丸ごとスキャンして、[ページウィンドウ]全体に貼付ける場合等には、こちらを選択します。

・[戻る]ボタン

(1-2).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ戻ります。

・[次へ]ボタン

[位置やサイズを手動で調整する]を選択した際には、(1-4A).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([位置やサイズを手動で調整する]を選んだ場合)]へ進みます。

[既定の位置で調整する]を選択した際には、(1-4B).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([既定の位置で調整する]を選んだ場合)]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン

画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-4A).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([位置やサイズを手動で調整する]を選んだ場合)]
読み込んだ画像を原稿用紙上に配置します。
その際、画像の位置やサイズを手動で設定します。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[ツール]**

・**[選択]ツール**

画像の移動、拡大・縮小を行います。

・**[画像の移動]**
[プレビューエリア]に表示された画像の位置を移動します。

画像の[ハンドル]の内部をドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・[画像の拡大・縮小]

[プレビューエリア]に表示された画像を拡大・縮小します。

選択範囲の四隅に表示されている[ハンドル]をドラッグします。

[縮小前]

[縮小中]

[縮小後]

・[回転]ツール

画像の移動、回転を行います。

・[画像の移動]

[プレビューエリア]に表示された画像の位置を移動します。

画像の[ハンドル]の内部をドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・**[画像の回転]**
[プレビューエリア]に表示された画像を回転します。

選択範囲の四隅に表示されている[ハンドル]をドラッグします。

[回転前]

[回転中]

[回転後]

・**[サイズ]**
[プレビューエリア]に表示された画像のサイズを数値により設定します。

・**[幅]**
画像の幅を調整します。(単位:mm)

・**[高さ]**
画像の高さを調整します。(単位:mm)

・**[元画像の比率を維持]**
オンの場合は、画像を拡大・縮小しても縦横比を維持します。
画像の縦横比を変えたくない場合に使用します。

・**[角度]**
[プレビューエリア]に表示された画像の角度を数値により設定します。

・**[角度]**
画像の角度を調整します。(単位:度)

・**[位置]**
[画像の原点]の、位置を数値により設定します。
[画像の原点]とは、画像を正位置にした場合左上に表示されている赤い[ハンドル]です。

[画像の原点]

・**[左]**
[プレビュー]エリアの左上を基準として、[画像の原点]がX方向にどれだけ離れた位置に有るかを指定します。

・**[上]**
[プレビュー]エリアの左上を基準として、[画像の原点]がY方向にどれだけ離れた位置に有るかを指定します。

・**[リセット]ボタン**
ダイアログに表示されている全てのパラメータを初期状態に戻します。

・[戻る]ボタン
(1-3).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(1-5).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-4B).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([既定の位置で調整する]を選んだ場合)]

詠み込んだ画像をページ上に配置する際の位置を設定します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。
割り付けの際には、画像のどの部分を割り付けるかを指定する事ができます。
ここで指定された選択範囲の画像が、[基準]によって指定された既定の割り付け先に対して割り付けられます。
[プレビュー]エリアの四隅に表示されているハンドルをドラッグして、割り付けたい部分を指定します。

[指定前]

[指定後]

[プレビュー]エリアに読み込まれた、画像の[トンボ]の四隅を指定し、割り付け先として[基準]/[トンボ]を指定すると、簡単に画像の読み込み位置をあわせる事ができます。

また、スキャンの際に傾いてしまった原稿の四隅を指定する事によって、傾きを修正する事もできます。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[ページ]**
読み込んだ画像を左右どちらのページに割り付けるかを指定します。
左右のページに見開きとして割り付けることもできます。
注:[ページウィンドウ]が見開きで無い場合は、使用できません。

・**[左]**
読み込んだ画像を、見開きページの左側に割り付けます。

・**[右]**
読み込んだ画像を、見開きページの右側に割り付けます。

・**[見開き]**
読み込んだ画像を、見開きページに全体に割り付けます。
注：[トンボを合わせる]コマンドを使用して、トンボを合わせておく必要が有ります。

・**[基準]**
画像の割り付け先を指定します。

・**[四隅]**
[プレビュー]エリアで指定した選択範囲の四隅を、原稿用紙全体の全体の四隅に割り付けます。

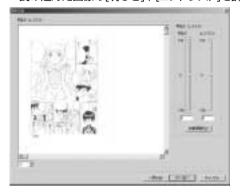
・**[トンボ]**
[プレビュー]エリアで指定した選択範囲の四隅を、[トンボ]の四隅に割り付けます。

・**[基本枠]**
[プレビュー]エリアで指定した選択範囲の四隅を、[基本枠]の四隅に割り付けます。

・**[戻る]ボタン**
(1-3).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ戻ります。

・**[次へ]ボタン**
(1-5).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ進みます。

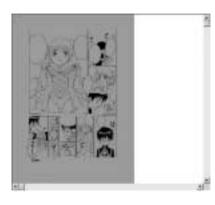
・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-5).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]

読み込んだ画像の[明るさ]や[コントラスト]を調整します。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

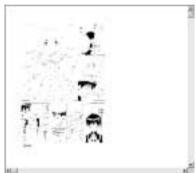
・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[明るさ・コントラスト]**

・**[明るさ]**
読み込んだ画像の明るさ(-100〜100)を調整します。
数値が小さいほど画像が暗くなり、数値が大きいほど画像が明るくなります。

[例:明るさ = 100]

[例:明るさ = -100]　・[コントラスト]

・[コントラスト]

読み込んだ画像のコントラスト(-100～100)を調整します。
数値が小さいほどコントラストが低くなり、数値が大きいほどコントラストが高くなります。

[例:コントラスト = 100]

[例:コントラスト = -100]

・[自動調整]

読み込んだ画像に応じて、自動的に[明るさ][コントラスト]の調整を行います。

・[戻る]ボタン

一つ前のダイアログに戻ります。

・[次へ]ボタン

(1-6).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン

画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-6).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]

読み込んだ画像の[明るさ]や[トーンカーブ]を調整します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

[例：画像を明る目に設定]

[例：画像を暗目に設定]

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[トーンカーブ]
画像の[トーンカーブ]をグラフで設定します。
コントロールポイントをマウスでドラッグしてグラフを変化させます。

・[コントロールポイント]の追加方法
[コントロールポイント]以外の任意の場所をクリックします。

・[コントロールポイント]の移動方法
[コントロールポイント]をドラッグします。

・[コントロールポイント]の削除方法
[コントロールポイント]をグラフの外にドラッグします。
カーソルが[ゴミ箱]に変化したら、マウスのボタンを放します。

・[リセット]
[トーンカーブ]のグラフを、初期状態に戻します。

・[戻る]ボタン
(1-5).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(1-7).[読み込み]ダイアログ / [確認]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-7).[読み込み]ダイアログ / [確認]

これまでの設定の結果を確認します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[戻る]ボタン
(1-6).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]へ戻ります。

・[次へ]ボタン([位置やサイズを手動で調整する]を選択した場合)
(1-8).[読み込み]ダイアログ / [コマ割り]へ進みます。
注:次のダイアログへ進むと、戻ることができません。

・[完了]ボタン([ネームレイヤー]への読み込みを選択した場合)
(1-1).[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]で、[ネームレイヤー]を選択していた場合は、
[次へ]ボタンの代わりに[完了]ボタンが表示されます。
[完了]ボタンをクリックすると、設定に従って画像を読み込み、ダイアログを閉じます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-8).[読み込み]ダイアログ / [コマ割り]

読み込んだ画像の中から必要な部分を切り取ります。

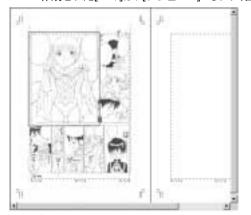
・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[ツール]
・[コマ作成]ツール

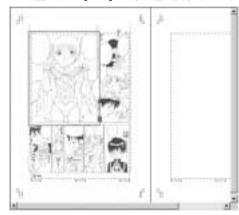
[プレビュー]エリアに表示された画像の中から、必要な部分を切り取ります。(クリッピング)
切り取りたい部分をドラッグすると、新たな[コマ]が作成されます。
作成された[コマ]は、[プレビュー]エリアに矩形で表示されます。

[作成されたコマ]

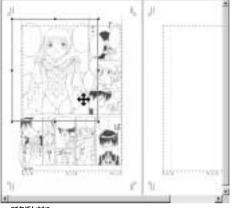
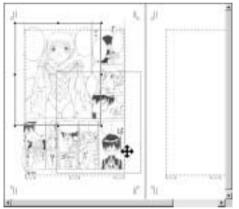
7章
7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

[コマ作成]ツールで[コマ]を作成する度に、新たな[コマレイヤー]が作成されます。
切り取られた画像は、それぞれの[コマウィンドウ]内部で[ネームレイヤー]として登録されます。

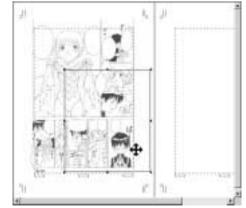
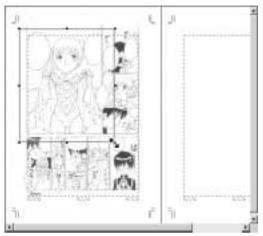
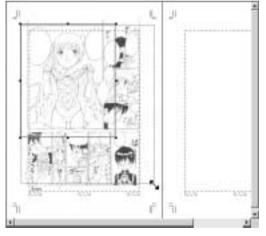
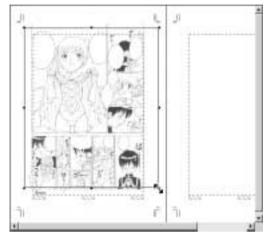
・[コマ選択]ツール

[コマ]の選択、および[コマ]の移動、拡大・調整を行うことができます。

・[コマの選択]
[プレビューエリア]に表示されている[コマ]の内部をクリックします。
選択された[コマ]は、赤い色で表示されます。

[選択されたコマ]

・[コマの削除]
削除したいコマを選択し、Deleteキーを押します。
コマを選択した状態で右クリックして、コンテキストメニューで削除する事もできます。

・[コマの移動]
[プレビューエリア]に表示されている[コマ]の内部をクリックして、そのままドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・**[コマの拡大・縮小]**
[プレビューエリア]で選択されている[コマ]の周囲に表示されているハンドルをドラッグします。

[拡大前]

[拡大中]

[拡大後]

・**[戻る]ボタン**
使用できません。

・**[完了]ボタン**
設定に従って画像を読み込み、ダイアログを閉じます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-1).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]

読み込まれる画像の解像度を指定します。
注：これ以降は、(1-1).[読み込み]ダイアログ／画像の用途で[ラスターペンレイヤー]を選択した際に表示されるダイアログです。(ComicStudioEXのみ)

- **[600 dpi]** 画像を600dpiで読み込みます。
- **[300 dpi]** 画像を300dpiで読み込みます。
- **[150 dpi]** 画像を150dpiで読み込みます。
- **[●● dpi]** 上記以外の解像度で読み込みを行う際の解像度を指定します。

注:[ラスターペンレイヤー]へ読み込みを行う際は600dpi以上の解像度を持つ画像の読み込みを推奨します。

- **[戻る]ボタン**
  (1-1).[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]へ戻ります。

- **[次へ]ボタン**
  (2-2).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ進みます。

- **[キャンセル]ボタン**
  画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-2).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]

詠み込んだ画像の位置合わせに関する設定を行います。
選択の内容に応じて、次に表示されるダイアログが変化します。

- **[位置やサイズを手動で調整する]**
  読み込んだ画像の位置を、手動で調整します。
  読み込んだ画像の中から、特定の部分だけを取り出して使用したい場合には、こちらを選択します。

- **[既定の位置で調整する]**
  読み込んだ画像の位置を、あらかじめ用意された選択肢の中から指定します。
  一枚の原稿用紙を丸ごとスキャンして、[ページウィンドウ]全体に貼付ける場合等には、こちらを選択します。

- **[戻る]ボタン**
  (2-1).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ戻ります。

- **[次へ]ボタン**
  [位置やサイズを手動で調整する]を選択した際には、(2-3A).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([位置やサイズを手動で調整する]を選んだ場合)]へ進みます。
  [既定の位置で調整する]を選択した際には、(2-3B).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([既定の位置で調整する]を選んだ場合)]へ進みます。

- **[キャンセル]ボタン**
  画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-3A).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([位置やサイズを手動で調整する]場合)]

読み込んだ画像を原稿用紙上に配置します。
その際、画像の位置やサイズを手動で設定します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[ツール]

・[選択]ツール

画像の移動、拡大・縮小を行います。

・[画像の移動]

[プレビューエリア]に表示された画像の、[ハンドル]の内部をドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・[画像の拡大・縮小]
画像の四隅に表示されている[ハンドル]をドラッグします。

[縮小前]

[縮小中]

[縮小後]

・[回転]ツール

画像の移動、回転を行います。

・[画像の移動]
[プレビューエリア]に表示された画像の、[ハンドル]の内部をドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・[画像の回転]
画像の四隅に表示されている[ハンドル]をドラッグします。

[回転前]

[回転中]

[回転後]

・[サイズ]
[プレビューエリア]に表示された画像のサイズを数値により設定します。

・[幅]
画像の幅を調整します。(単位:mm)

・[高さ]
画像の高さを調整します。(単位:mm)

・[元画像の比率を維持]
オンの場合は、画像を拡大・縮小しても縦横比を維持します。
画像の比率を変えたくない場合に使用します。

・[角度]
[プレビューエリア]に表示された画像の角度を数値により設定します。

・[角度]
画像の角度を調整します。(単位:度)

・[位置]
[画像の原点]の、位置を数値により設定します。
[画像の原点]とは、画像を正位置にした場合左上に表示されている赤い[ハンドル]です。

・[左]
[プレビュー]エリアの左上を基準として、[画像の原点]がX方向にどれだけ離れた位置に有るかを指定します。

・[上]
[プレビュー]エリアの左上を基準として、[画像の原点]がY方向にどれだけ離れた位置に有るかを指定します。

・[リセット]ボタン
ダイアログに表示されている全てのパラメータを初期状態に戻します。

・[戻る]ボタン
(2-2).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-4).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

7章
フレームウィンドウ 7章
作品ウィンドウ 7章
ページウィンドウ 7章
コマウィンドウ 7章

(2-3B).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([既定の位置で調整する]を選んだ場合)]

詠み込んだ画像をページ上に配置する際の位置を設定します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[ページ]
読み込んだ画像を左右どちらのページに割り付けるかを指定します。
左右のページに見開きとして割り付けることもできます。
注:[ページウィンドウ]が見開きで無い場合は、使用できません。

・[左]
読み込んだ画像を、見開きページの左側に割り付けます。

・[右]
読み込んだ画像を、見開きページの右側に割り付けます。

・[見開き]
読み込んだ画像を、見開きページに全体に割り付けます。

・[基準]
画像を割り付ける範囲を指定します。

・[四隅]
読み込んだ画像の選択範囲の四隅を、原稿用紙の四隅に割り付けます。

・[トンボ]
読み込んだ画像の選択範囲の四隅を、[トンボ]の四隅に割り付けます。

・[基本枠]
読み込んだ画像の選択範囲の四隅を、[基本枠]の四隅に割り付けます。

・[戻る]ボタン
(2-2).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-4).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-4).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]

読み込んだ画像の[明るさ]や[コントラスト]を調整します。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[明るさ・コントラスト]**
・**[明るさ]**
読み込んだ画像の明るさ(-100〜100)を調整します。
数値が小さいほど画像が暗くなり、数値が大きいほど画像が明るくなります。

[例:明るさ = 100]

[例:明るさ = -100]

・[コントラスト]
読み込んだ画像のコントラスト(-1 00～100)を調整します。
数値が小さいほどコントラストが低くなり、数値が大きいほどコントラストが高くなります。

[例:コントラスト = 100]

[例:コントラスト = -100]

・[自動調整]
読み込んだ画像に応じて、自動的に[明るさ][コントラスト]の調整を行います。

・[戻る]ボタン
一つ前のダイアログに戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-5).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]へ移動する。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-5).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]

読み込んだ画像の[明るさ]や[トーンカーブ]を調整します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[トーンカーブ]
画像の[トーンカーブ]をグラフで設定します。
コントロールポイントをマウスでドラッグしてグラフを変化させます。

・[コントロールポイント]の追加方法
[コントロールポイント]以外の任意の場所をクリックします。

・[コントロールポイント]の移動方法
[コントロールポイント]をドラッグします。

・[コントロールポイント]の削除方法
[コントロールポイント]をグラフの外にドラッグします。
カーソルが[ゴミ箱]に変化したら、マウスのボタンを放します。

・[リセット]
[トーンカーブ]のグラフを、初期状態に戻します。

・[戻る]ボタン
(2-4).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-6).[読み込み]ダイアログ / [確認]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-6).[読み込み]ダイアログ / [確認]

これまでの設定の結果を確認します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[戻る]ボタン
(2-5).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-7).[読み込み]ダイアログ / [2値化]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-7).[読み込み]ダイアログ / [2値化]

画像の[2値化]を行います。
[2値化]とは、白と黒のみで中間色(グレースケール)のない画像に画像変換を行うことを言います。
[2値化]を行うことで、白と黒だけで構成された、マンガ原稿に適した画像にすることができます。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[閾値]
[2値化]を行う際の[閾値]を設定します。(0〜255)
例:127
127以下の数値を持つドットは、[黒]に設定されます。
128以上の数値を持つドットは、[白]に設定されます。

・[白を透明にする]
オンの場合、[2値化]を行う際に、[白]のドットは[スターペンレイヤー]の[透明]として取り扱われます。
オフの場合、[2値化]を行う際に、[白]のドットは[スターペンレイヤー]の[白]として取り扱われます。

・[戻る]ボタン
(2-6).[読み込み]ダイアログ / [確認]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-8).[読み込み]ダイアログ / [ゴミ取り]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン

(2-8).[読み込み]ダイアログ / [ゴミ取り]

画像を読み込む際の微小なゴミを取り除きます。

- **[プレビュー]エリア**
  読み込まれた画像を表示します。
  ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

- **[表示サイズ選択]メニュー**
  [大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

- **[ゴミ取りサイズ]**
  取り除く対象となる[ゴミ]のサイズを設定します。(0.00～1.00)

- **[白いゴミも除去]**
  オンの場合は、黒地に乗っている白いゴミを除去します。

- **[戻る]ボタン**
  (2-7).[読み込み]ダイアログ / [2値化]

- **[次へ]ボタン**
  (2-9).[読み込み]ダイアログ / [コマ割り]

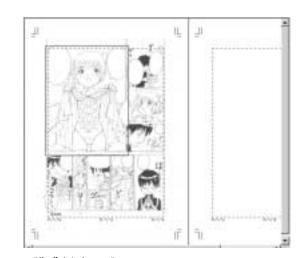
- **[キャンセル]ボタン**
  画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-9).[読み込み]ダイアログ / [コマ割り]

読み込んだ画像の中から必要な部分を切り取ります。

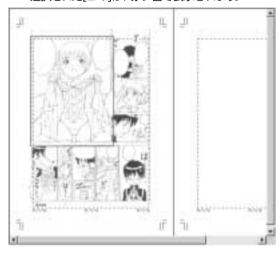
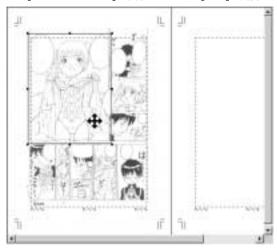
・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。

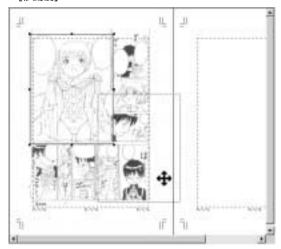
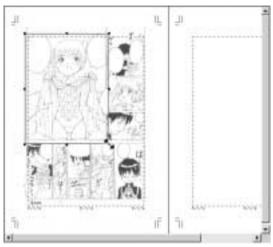
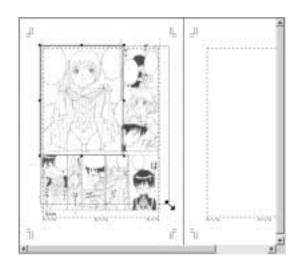
・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択する事ができます。

・[ツール]
・[コマ作成]ツール
[プレビュー]エリアに表示された画像の中から、必要な部分を切り取ります。
切り取りたい部分をドラッグすると、新たな[コマ]が作成されます。
作成された[コマ]は、[プレビュー]エリアに矩形で表示されます。

[作成されたコマ]

[コマ作成]ツールで[コマ]を作成する度に、新たな[コマレイヤー]が作成されます。
切り取られた画像は、それぞれの[コマウィンドウ]内部で[ネームレイヤー]または[ラスターペンレイヤー]として登録されます。

・**[コマ選択]ツール**
[コマ]の選択、および[コマ]の移動、拡大･縮小を行うことができます。

・**[コマの選択]**
[プレビューエリア]に表示されている[コマ]の内部をクリックします。
選択された[コマ]は、赤い色で表示されます。

・**[コマの移動]**
[プレビューエリア]に表示されている[コマ]の内部をクリックして、そのままドラッグします。

[移動前]

[移動後]

・[コマの拡大・縮小]
[プレビューエリア]で選択されている[コマ]の周囲に表示されているハンドルをドラッグします。

[拡大・縮小前]

[拡大・縮小後]

・[戻る]ボタン
(2-8).[読み込み]ダイアログ / [ゴミ取り]へ戻ります。

・[完了]ボタン
設定に従って画像を読み込み、ダイアログを閉じます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

◆ページ設定...

[ページ設定...]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。(193ページ)

◆印刷...　Ctrl+P

[ページウィンドウ]の内容を印刷します。
[ページウィンドウ]選択時には、ページ単位の印刷を行います。
コマンドを実行すると、[印刷]ダイアログが表示されます。

[印刷...]ダイアログ

・[プリンタ]	[ページ設定...]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。
・[印刷範囲]	印刷される範囲を設定します。
・[すべて]	作品に含まれるすべてのページを印刷します。
・[ページ指定]	[ページウィンドウ]選択時には使用できません。
・[選択した部分]	ComicStudioでは使用しません。
・[印刷部数]	
・[部数]	印刷する部数を設定します。
・[部単位で印刷]	[作品ウィンドウ]の同じ文をコピー＆ペーストする。(102ページ)
・[印刷ページ]	
・[右ページ]	現在開いている[ページウィンドウ]の右ページを印刷します。
・[左ページ]	現在開いている[ページウィンドウ]の左ページを印刷します。
・[両方]	現在開いている[ページウィンドウ]の両ページを印刷します。
・[印刷対象]	[印刷...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。(218ページ)
・[印刷方法]	[印刷...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。(219ページ)
・[印刷オプション]	[印刷...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。(220ページ)
・[OK]ボタン	ダイアログの設定に従って印刷を開始します。
・[キャンセル]ボタン	印刷を中止して、ダイアログを閉じます。

◆アプリケーションの終了　Ctrl+Q

[アプリケーションの終了]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。(194ページ)

B-2.[編集]メニュー (ページウィンドウ)

編集(E)

元に戻す(U)	Ctrl+Z
やり直し(R)	Ctrl+Y
切り取り(T)	Ctrl+X
コピー(C)	Ctrl+C
貼り付け(P)	Ctrl+V
クリア(L)	Delete
全てを選択(A)	Ctrl+A
選択を解除(D)	Ctrl+D
選択範囲の反転(I)	Ctrl+I
移動と変形(M)	▸
トンボを合わせる(J)	

◆元に戻す　Ctrl+Z
直前に行ったコマンド・操作を取り消して、実行前の状態に戻します。
コマンド・操作によっては元に戻す事ができないものもあります。

◆やり直し　Ctrl+Y
直前に元に戻したコマンド・操作を再実行して、実行後の状態に戻します。
コマンド・操作によってはやり直しができないものもあります。

◆切り取り　Ctrl+X
[ネームレイヤー]タブ選択時
ネームレイヤーに描かれた画像の選択範囲を切り取り、クリップボードへ転送します。
クリップボードの内容は、他のアプリケーションに持って行く事はできません。

[コマレイヤー]タブ選択時
[ページ表示エリア]上で、選択された[コマ]を切り取り、クリップボードへ転送します。
クリップボードの内容は、他のアプリケーションに持って行く事はできません。

◆コピー　Ctrl+C
[ネームレイヤー]タブ選択時
ネームレイヤーに描かれた画像の選択範囲をコピーして、クリップボードへ転送します。
クリップボードの内容は、他のアプリケーションに持って行く事はできません。

[コマレイヤー]タブ選択時
[ページ表示エリア]上で、選択された[コマ]をコピーして、クリップボードへ転送します。
クリップボードの内容は、他のアプリケーションに持って行く事はできません。

◆貼り付け　Ctrl+V
[ネームレイヤー]タブ選択時
クリップボードの内容を、貼り付けます。
[貼り付け]の際には、常に一番上に新しい[ネームレイヤー]として貼り付けられます。
また、[貼り付け]の際は、必ずコピー元の画像と同じ位置に貼り付けられます。
他のソフトウェアでコピーした内容を貼り付ける事はできません。

[コマレイヤー]タブ選択時
クリップボードの内容を、貼り付けます。
[貼り付け]の際には、常に一番上に新しい[コマレイヤー]として貼り付けられます。
また、[貼り付け]の際は、必ずコピー元のコマと同じ位置に貼り付けられます。
[矩形選択ツール]等を使用して選択範囲が作成されている場合も、コピー元の画像と同じ位置に貼り付けられます。
他のソフトウェアでコピーした内容を貼り付ける事はできません。

◆クリア
[ネームレイヤー]タブ選択時
ネームレイヤーに描かれた画像の選択範囲をクリア([透明]で塗りつぶす)します。

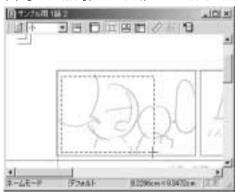
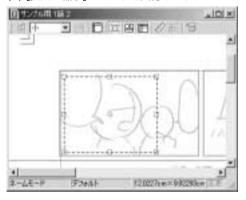
[コマレイヤー]タブ選択時
使用する事はできません。

◆全てを選択　Ctrl+A
[ネームレイヤー]選択時
ネームレイヤー全体を選択します。
[コマレイヤー]タブ選択時
全てのコマを選択します。

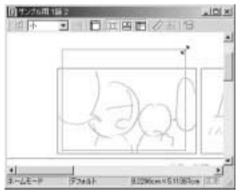
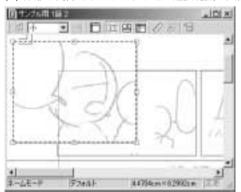
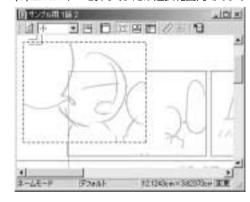
◆選択を解除　Ctrl+D
[選択範囲]、[コマレイヤー]の選択を解除します。

◆移動と変形
選択範囲の画像や [コマ]を、移動または変形します。

◆拡大・縮小　Ctrl+T
[ネームレイヤー]選択時
選択範囲内の画像を拡大・縮小させます。
同時に、選択範囲内の画像を移動させる事もできます。

(1). [拡大・縮小](または移動)させたい部分を選択します。

(2).[拡大・縮小]コマンドを実行します。

(3).選択範囲を囲む矩形が表示されます。
[上段左][上段中央][上段右][中段左][中段右][下段左][下段中央][下段右][中央]の9カ所に、コントロール用の[ハンドル] が表示されます

注: [中央]のハンドルは、[移動・変形]メニューの[回転]コマンドを使用する際の中心点です。[拡大縮小]コマンドでは、[中央]のハンドルを操作できますが、コマンドの実行結果には影響を及ぼしません。

(4). ハンドルをドラッグして、拡大・縮小を行います。

(5). 矩形の内部をドラッグすると、選択範囲の画像を移動させる事ができます。

(6).Enterキーを押す(または選択範囲内でのダブルクリック)と、操作の結果が確定します。

[コマレイヤー]選択時

選択された[コマ]を拡大・縮小させます。
([コマ]のサイズを拡大・縮小するだけで、[コマ]内部の画像は[拡大・縮小]の影響を受けません。)
同時に、[コマ]を移動させる事もできます。

[拡大前]

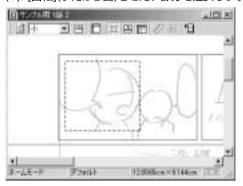
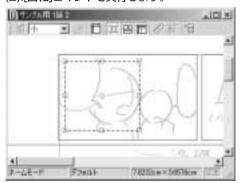
[拡大後]

Shiftキーを押しながらドラッグすると、縦横比を維持したまま拡大・縮小を行う事ができます。
注[拡大・縮小]を途中で中断したい場合は、[Esc]キーを使用します。

[拡大・縮小]は、Enterキー(または選択範囲内でのダブルクリック)で確定すると、操作を取り消す事ができません。

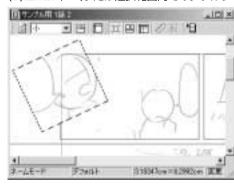
◆回転

選択範囲内の画像を回転させます。
同時に、選択範囲内の画像を移動させる事もできます。

(1). [回転](または移動)させたい部分を選択します。

(2).[回転]コマンドを実行します。

(3). 選択範囲を囲む矩形が表示されます。
[上段左][上段中央][上段右][中段左][中段右][下段左][下段中央][下段右] [中央]の9カ所に、コントロール用の[ハンドル] が表示されます。
[中央]のハンドルは、回転の中心点です。

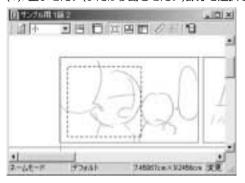
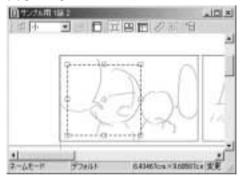
(4).選択範囲外の任意の場所ををドラッグして、回転を行います。

(5).矩形の内部をドラッグすると、選択範囲の画像を移動させる事ができます。

(6).Enterキー（または選択範囲内でのダブルクリック）を押すと、操作の結果が確定します。

注:[回転]を途中で中断したい場合は、[Esc]キーを使用します。
[回転]は、Enterキーで確定すると、操作を取り消す事ができません。
[コマレイヤー]選択時には、使用できません。

◆ゆがみ

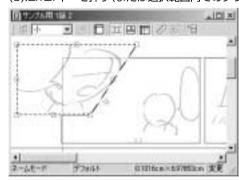
選択範囲内の画像をゆがませます。
同時に、選択範囲内の画像を移動させる事もできます。

(1). 歪ませたい(または移動させたい)部分を選択します。

(2).[ゆがみ]コマンドを実行します。

(3).選択範囲が表示されます。
[上段左][上段中央][上段右][中段左][中段右][下段左][下段中央][下段右] [中央]の9カ所、コントロール用の[ハンドル] が表示されます。
[ゆがみ]コマンドでは、[中央]のハンドルを操作できますが、コマンドの実行結果には影響を及ぼしません。

(4).選択範囲外の任意の場所をドラッグして、画像を歪ませます。
8カ所のハンドルのうち、[上段左] [上段右] [下段左] [下段右] の4つは上下方向、または左右方向に動かす事ができます。

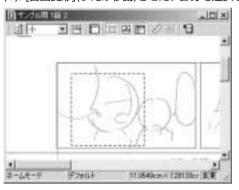
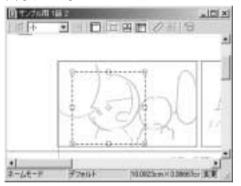
[上段中央] [下段中央]は、左右方向に動かす事ができます。
[中段左][中段右] は、上下方向に動かす事ができます。

(5).矩形の内部をドラッグすると、選択範囲の画像を移動させる事ができます。

(6).Enterキーを押す(または選択範囲内でのダブルクリック)と、操作の結果が確定します。

注:[ゆがみ]を途中で中断したい場合は、[Esc]キーを使用します。
[ゆがみ]は、Enterキーで確定すると、操作を取り消す事ができません。
[コマレイヤー]選択時には、使用できません。

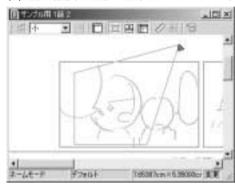
◆自由変形

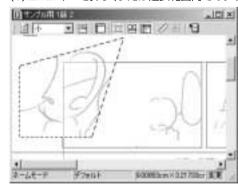
選択範囲内の画像の四隅を操作して、自由な形状に変形させます。
同時に、選択範囲内の画像を移動させる事もできます。

(1). [自由変形](または移動)させたい部分を選択します。

(2).[自由変形]コマンドを実行します。

(3).選択範囲が表示されます。

[上段左][上段中央][上段右][中段左][中段右][下段左][下段中央][下段右] [中央]の9ヵ所に、コントロール用の[ハンドル] が表示されます。

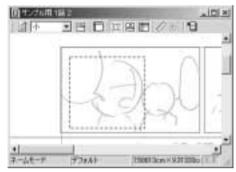
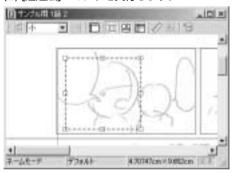
[自由変形]コマンドでは、[中央]のハンドルを操作できますが、コマンドの実行結果には影響を及ぼしません。

(4).選択範囲外の任意の場所をドラッグして、自由変形を行います。

(5).矩形の内部をドラッグすると、選択範囲の画像を移動させる事ができます。

(6).Enterキーを押す（または選択範囲内でのダブルクリック）と、操作の結果が確定します。

注:[自由変形]を途中で中断したい場合は、[Esc]キーを使用します。
[自由変形]は、Enterキーで確定すると、操作を取り消す事ができません。
[コマレイヤー]選択時には、使用できません。

◆遠近法

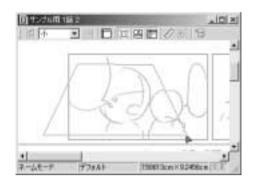
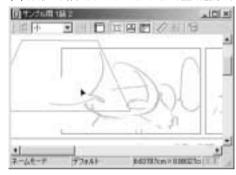
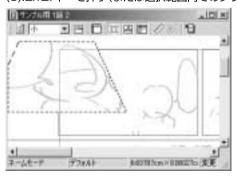
選択範囲内の画像に、パースを付けて、遠近感を与えます。
同時に、選択範囲内の画像を移動させる事もできます。

(1).パースを付けたい(または移動させたい)部分を選択します。

(2).[遠近法]コマンドを実行します。

(3).選択範囲が表示されます。

[上段左][上段中央][上段右][中段左][中段右][下段左][下段中央][下段右] [中央]の9カ所に、コントロール用の[ハンドル] が表示されます。

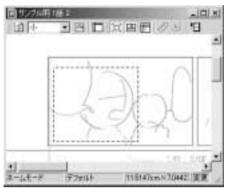
[遠近法]コマンドでは、[中央]のハンドルを操作できますが、コマンドの実行結果には影響を及ぼしません。

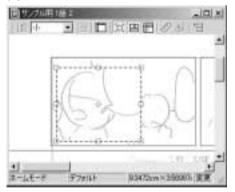
(4).選択範囲外の任意の場所をドラッグして、画像にパースを付けます。

８ヵ所のハンドルのうち、[上段左] [上段右] [下段左] [下段右] の4つは上下方向、または左右方向に動かす事ができます。

(5).矩形の内部をドラッグすると、選択範囲の画像を移動させる事ができます。

(6).Enterキーを押す(または選択範囲内でのダブルクリック)と、操作の結果が確定します。

注:[遠近法]を途中で中断したい場合は、[Esc]キーを使用します。
[遠近法]は、Enterキーで確定すると、操作を取り消す事ができません。
[コマレイヤー]選択時には、使用できません。

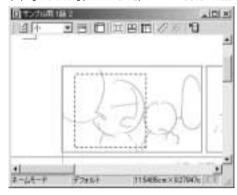
◆左右反転

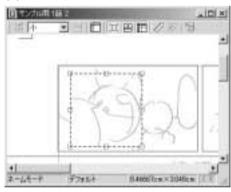
選択範囲内の画像を、左右反転します。

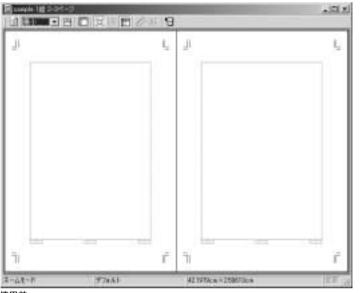
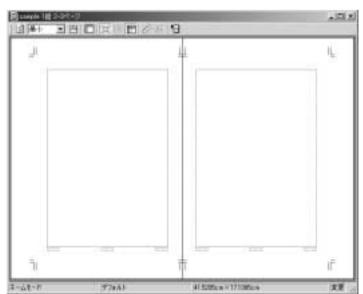
(1). [左右反転](または移動)させたい部分を選択します。

(2).[左右反転]コマンドを実行します。

(3). 選択範囲が左右反転します。

◆上下反転

選択範囲内の画像を、上下反転します。

(1). [上下反転](または移動)させたい部分を選択します。

(2).[上下反転]コマンドを実行します。

(3).選択範囲が上下反転します。

◆トンボを合わせる

見開きのページが表示されている場合、左右のページのトンボ同士をくっつけて表示します。
見開きのページにまたがる部分の確認や描画に使用します。

使用前

使用後（注：移動するのはトンボと基本枠だけで、絵は移動しません）

B-3.[表示]メニュー(ページウィンドウ)

表示(V)
ネームモードへ(M) Ctrl+[
ルーラー表示(R) Ctrl+R
ガイド表示(G) Ctrl+0
トンボ・基本枠表示(T) Ctrl+1
コマ領域表示(E) Ctrl+2
タブレット範囲表示(B) Ctrl+5
定規モード(L) Ctrl+6
ズームイン(I) Ctrl++
ズームアウト(O) Ctrl+−
最新の情報に更新(R) F5

◆[ネームモードへ] / [コマモードへ]　Ctrl+[

操作対象と成るレイヤーを切り替えます。
実行する毎に、[ネームレイヤー]または[コマレイヤー]に切り替えます。

◆[ルーラー表示]　Ctrl+R

[ページウィンドウ]内の[ルーラー]の表示/非表示を切り替わります。

◆[ガイド表示]　Ctrl+0

ガイドの表示/非表示を切り替えます。
オンにすると、[ガイド]が表示されます。

◆[トンボ・基本枠表示]　Ctrl+1

[トンボ]と[基本枠]の表示/非表示を切り替えます。
オンにすると、[トンボ]と[基本枠]が表示されます。

注:[コマの外枠]については、[技術解説]を参照して下さい。

◆[コマ領域表示]　Ctrl+2

[コマ領域]の表示/非表示を切り替えます。
オンにすると、[コマ領域]が表示されます。
[コマレイヤー]の配置状況を確認することができます。

注:[コマ領域]については、[技術解説]を参照して下さい。

◆[タブレット範囲表示]　Ctrl+5

[実寸マッピングモード]選択時にのみ使用可能です。
現在選択されている[ページウィンドウ]内で、タブレットで描画できる範囲を赤の太線で表示します。

◆[定規モード]　Ctrl+6

[定規モード]のオン/オフを切り替えます。
[定規モード]がオンの場合は、定規を使用しながら描画ツールで描画を行う事ができます。
[定規]の詳細は、[ツール] パレットの[定規]を参照して下さい。（465ページ）

◆ズームイン　Ctrl++

[ページ表示エリア]のプレビュー表示を拡大します。

◆ズームアウト　Ctrl+−

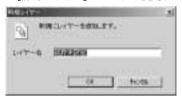
[ページ表示エリア]のプレビュー表示を縮小します。

◆最新の情報に更新　F5

[ページウィンドウ]の表示内容を、最新の状態に更新します。

B-4.[レイヤー](ページウィンドウ)

◆新規レイヤー...　　Ctrl+Shift+N

新規[ネームレイヤー]を作成します。
[新規レイヤー]コマンドを使用すると、[新規レイヤー]ダイアログが表示されます。

レイヤー名を入力して、[OK]ボタンをクリックすると、新しい[ネームレイヤー]が作成されます。
注:[コマレイヤー]タブ選択時には使用できません。

◆複製

現在選択されている[ネームレイヤー]を複製します。
複製された[ネームレイヤー]は、複製元となったレイヤーの上に置かれます。
注:[コマレイヤー]に対しては使用できません。

◆削除

現在選択されている[ネームレイヤー]を削除します。

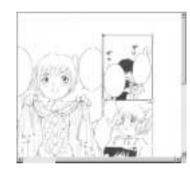
[削除確認ダイアログ]

- **[はい]ボタン**　選択されている[ネームレイヤー]を削除して、ダイアログを閉じます。
- **[いいえ]ボタン** 選択されている[ネームレイヤー]の削除を中止して、ダイアログを閉じます。

注:[コマレイヤー]タブ選択時には使用できません。

◆レイヤーの統合

複数の[ネームレイヤー]を統合して、単一の[ネームレイヤー]にします

[プレビュー]エリアの四隅に表示されているハンドルをドラッグして、割り付けたい部分を指定します。

[指定前]

[指定後]

[プレビュー]エリアに読み込まれた、画像の[コマ]の四隅を指定し、割り付け先として同じく[コマの四隅]を指定すると、簡単に画像の読み込み位置をあわせる事ができます。

また、スキャンの際に傾いてしまった原稿の四隅を指定する事によって、傾きを修正する事もできます。

注:[コマレイヤー]に対しては使用できません。

◆カラー／グレースケール切り替え

選択されている[ネームレイヤー]を[カラー表示]にするか[グレースケール表示]にするかを切り替える事ができます。
[ネームレイヤー]の上にペン入れを行う際に、色で区別できるようになります。

注:[コマレイヤー]に対しては使用できません。

◆名前の変更

選択されたレイヤーの名前を変更します。

注:[コマレイヤー]に対しては使用できません。

B-5.[コマ]メニュー(ページウィンドウ)

◆開く　Enter

[ページ表示エリア]で現在選択されている[コマ]を開きます。

[ページ表示エリア]内で開きたい[コマ]を選択してコマンドを実行すると、選択されたコマが新たな[コマウィンドウ]内に表示されます。

注:[ネームレイヤー]に対しては使用できません。

◆削除　Delete

選択したレイヤーを削除します。

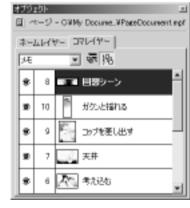
注:[ネームレイヤー]に対しては使用できません。

◆重ね合わせ順

[コマレイヤー]の上下関係(重ね合わせ)を入れ替えます。

注:[ネームレイヤー]に対しては使用できません。

◇最前面に移動

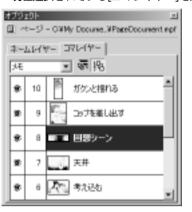
現在選択されている[コマレイヤー]を最前面(一番上)に移動します。

実行前

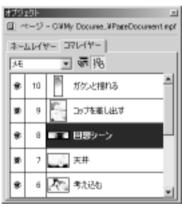
実行後

◇最背面に移動

現在選択されている[コマレイヤー]を最背面(一番下)に移動します。

実行前

実行後

◇一つ前へ移動

現在選択されている[コマレイヤー]を一つ前(一つ上)に移動します。

実行前

実行後

◇一つ後ろへ移動

在選択されている[コマレイヤー]を一つ後ろ(一つ下)に移動します。

実行前

実行後

◆進行順

[コマレイヤー]の進行順(コマを読みすすめる順番)を入れ替えます。

[進行順]は、ComicStudioで製作した作品を印刷する際には、特に意味を持ちませんが、専用ビュワーを使用して作品を閲覧する場合に、コマを表示する順番として使用されます。

注:[ネームレイヤー]に対しては使用できません。

◇先頭に移動

現在選択されている[コマ]のレイヤーの順番を先頭(最初)に移動します。

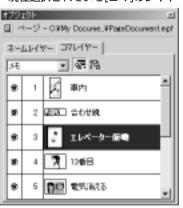
実行前

実行後

◇末尾に移動

現在選択されている[コマ]のレイヤーの順番を末尾(最後)に移動します。

実行前

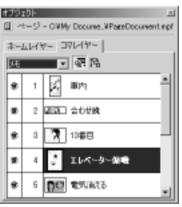
実行後

◇一つ前へ移動

現在選択されている[コマレイヤー]の順番を一つ前に移動します。

実行前

実行後

◇一つ後ろへ移動

現在選択されている[コマレイヤー]の順番を一つ後ろに移動します。

実行前

実行後

◆メモの編集

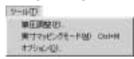
[コマレイヤー]選択時に[コマ]のメモを編集します。

[オブジェクトパレット]の[フォルダ名/メモ選択]メニューで[メモ]が選択されている場合にのみ使用する事ができます。

コマンドを実行すると、[メモの編集]ダイアログが表示されます。

[メモの編集]ダイアログ

・**[メモ]**　[コマ]に対する[メモ]を入力します。
[Ctrl]＋[Enter]を使用すると、[メモ]の途中に改行を挿入する事ができます。

B-6.[ツール]メニュー　(ページウィンドウ)

◆筆圧調整...

[筆圧設定...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。

◆実寸マッピングモード／全画面マッピングモード Ctrl+M

タブレットのモードを変更します。

実寸マッピングモードの場合は、タブレット上で1cmカーソルを移動させた場合に、画面上のカーソルも1cm移動します。

全画面マッピングモードの場合は、タブレットの四隅がスクリーンの四隅に対応します。

実行する毎に、[実寸マッピングモード]または[全画面マッピングモード]に切り替えます。

◆オプション...

[オプション...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。

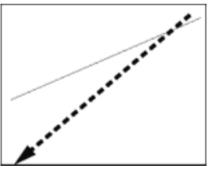
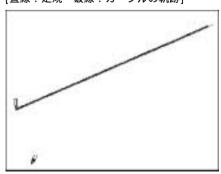
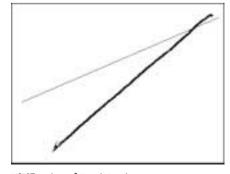
B-7.[定規]メニュー

◆定規スナップモード

[定規スナップモード]のオン/オフを切り替えます。

[定規スナップモード]がオンの場合には、描画に関するツールを使用する際に、定規にスナップ(吸着)するように描画されます。

定規に沿った線を引く場合に使用します。

[ネームレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

[直線：定規　破線：カーソルの軌跡]

[定規スナップモード]=オン

[定規スナップモード]=オフ

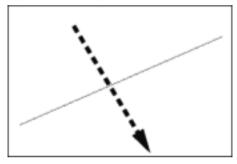
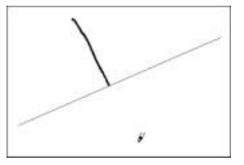
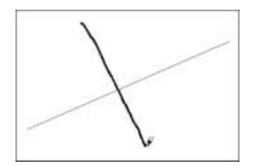
[定規スナップモード]の対象となる描画ツールは、[鉛筆ツール][マジックツール][消しゴムツール]です。

◆描き終わりマスキングモード

[描き終わりマスキングモード]のオン/オフを切り替えます。

[描き終わりマスキングモード]がオンの場合には、描画ツールが定規を超えて(はみ出して)描画されないように設定されます。

線のはみ出しを防ぐためなどに使用します。

[ネームレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

[直線：定規　破線：カーソルの軌跡]

[描き終わりマスキングモード]=オン

[描き終わりマスキングモード]=オフ

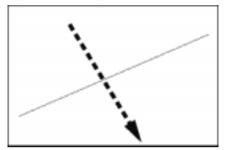
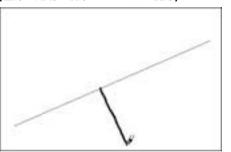
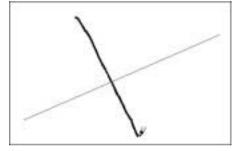
[描き終わりマスキングモード]の対象となる描画ツールは、[鉛筆ツール][マジックツール][消しゴムツール]です。

◆描き始めマスキングモード

[描き始めマスキングモード]のオン/オフを切り替えます。

[描き始めマスキングモード]がオンの場合には、描画ツールが定規を超えるまでは(はみ出して)描画されず、描画ツールが定規を超えてから描画される様に設定されます。

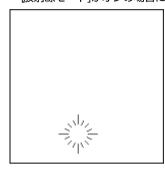
線のはみ出しを防ぐためなどに使用します。

[ネームレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

[直線：定規　破線：カーソルの軌跡]

[描き始めマスキングモード]=オン

[描き始めマスキングモード]=オフ

[描き始めマスキングモード]の対象となる描画ツールは、[鉛筆ツール][マジックツール][消しゴムツール]です。

◆放射線モード

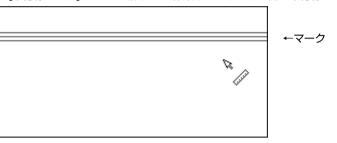
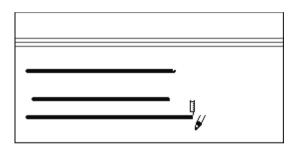
[放射線モード]のオン/オフを切り替えます。

[放射線モード]がオンの場合には、作業中のウインドウ内に放射線の中心を示すマークが表示されます。

描画に関するツールを使用する際に、[放射線定規]ツールによって設定された放射線の中心から放射線が描画されます。
[ネームレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

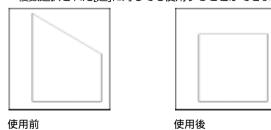
[放射線モード]の対象となる描画ツールは、[鉛筆ツール][マジックツール][消しゴムツール]です。

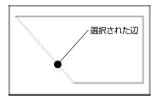
◆平行線モード

[平行線モード]のオン/オフを切り替えます。

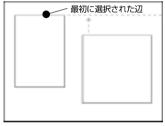
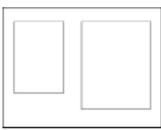
[平行線モード]がオンの場合には、作業中のウインドウ内に平行線の方向を示すマークが表示されます。

[平行線モード]がオンの場合には、描画に関するツールを使用する際に、[平行線定規]ツールによって設定された平行線と平行な線が描画されます。
[ネームレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

[平行線モード]の対象となる描画ツールは、[鉛筆ツール][マジックツール][消しゴムツール]です。

◆水平にする

[定規部分選択]ツールで選択された辺を水平にします。
複数選択された[辺]に対しても使用することができます。

使用前　　**使用後**

◆垂直にする
[定規部分選択]ツールで選択された辺を垂直にします。
複数選択された[辺]に対しても使用することができます。

使用前

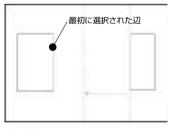
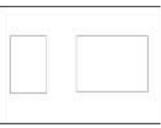
使用後

◆辺を揃える
[定規部分選択ツール]で複数の[辺]が選択されている場合、全ての選択された[辺]を、最初に選択された[辺]の延長線上に配置します。

使用前

使用後

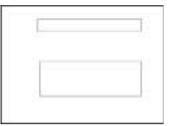
◆左右の既定間隔で平行にする
[定規選択ツール][定規部分選択ツール]で複数の[辺]が選択されている場合、最初に選択した[辺]を基準として、水平方向に既定の間隔で配置します

使用前

使用後

既定値は、[ツール]メニューの[オプション...]コマンドの[定規]タブで設定します。

◆上下の既定間隔で平行にする
[定規部分選択ツール]で複数の[辺]が選択されている場合、最初に選択した[辺]を基準として、垂直方向に既定の間隔で配置します。

使用前

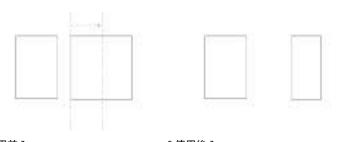
使用後

既定値は、[ツール]メニューの[オプション...]コマンドの[定規]タブで設定します。

◆間隔を指定して平行にする
[定規部分選択ツール]で複数の[辺]が選択されている場合、最初に選択した[辺]を基準として、水平・垂直の方向と間隔をダイアログで設定して配置します。

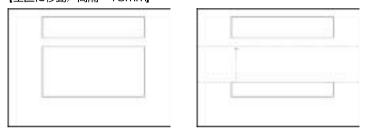
コマンドを実行すると、[間隔の設定]ダイアログが表示されます。

・[間隔の設定]ダイアログ

・**[間隔]**　定規を配置し直す際の間隔を設定します。(単位：mm)
　・**[垂直に移動]**　[辺]の移動方向を垂直方向に設定します。
　・**[水平に移動]**　[辺]の移動方向を水平方向に設定します。

【水平に移動／間隔＝15mm】

[使用前]　[使用後]

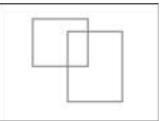
【垂直に移動／間隔＝15mm】

[使用前]　[使用後]

◆ロック
[定規選択ツール]で選択されている定規を、変更不可能な状態(ロック)にします。
[ロック]された定規は、[アンロック]コマンドによってロックを解除されるまで、変更を行うことができません。
ロックされた定規は黄色で表示されます。

*注:[ロック]コマンドは、[定規]全体が選択されている状態でないと使用できません。
[定規部分選択ツール]を使用して選択された[定規]の一部(辺)に対しては、使用できません。*

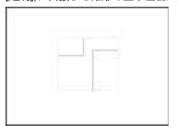
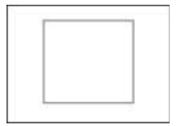
◆アンロック
[ロック]された[定規]を解除して、変更可能な状態にします。

◆既定の余白でコマ領域を作成
[定規選択ツール]で[定規]が選択されている場合、選択された[定規]の上下左右に既定の余白を加えた大きさのコマ領域を作成します。

複数の[定規]が選択されている場合、それぞれの定規に対応する[コマ]が作成されます。

[使用前]　[使用後]

[矩形定規]以外の定規が選択されている場合は、それぞれの[定規]に外接する矩形に、既定の余白を加えた大きさのコマが作成されます。

既定値は、[ツール]メニューの[オプション...]コマンドの[定規]タブで設定します。
注:[既定の余白でコマ領域を作成]コマンドを使用する際には、必ず[定規選択ツール]で定規全体を選択する必要が有ります。[定規部分選択ツール]で定規の一部、あるいは全部を選択した状態では、[既定の余白でコマ領域を作成]コマンドを使用することができません。

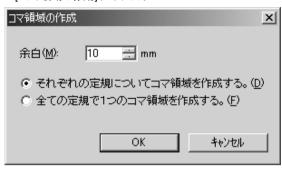
◆既定の余白でコマ領域を1つ作成
複数の[定規]が選択されている場合、選択されている全ての[定規](及び選択されている[定規]に接する[定規])に外接する矩形の上下左右に、既定の余白を加えた大きさのコマが作成されます。

[使用前]　[使用後]

既定値は、[ツール]メニューの[オプション...]コマンドの[定規]タブで設定します。

注:[既定の余白でコマ領域を1つ作成]コマンドを使用する際には、必ず[定規選択ツール]で[定規]全体を選択する必要が有ります。[定規部分選択ツール]で[定規]の一部、あるいは全部を選択した状態では、[既定の余白でコマ領域を1つ作成]コマンドを使用することができません。

◆余白を指定してコマ領域を作成
[定規選択ツール]で[定規]が選択されている場合、選択された[定規]に任意の余白を加えた大きさのコマ領域を作成します。

コマンドを実行すると、[コマ領域の作成]ダイアログが表示されます。

・[コマ領域の作成]ダイアログ

・[余白]
　作成するコマ領域に付加する[余白]の大きさを指定します。(単位:mm)
　選択された[定規]、または[定規]に外接する矩形の上下左右に、指定された余白を付加した大きさのコマ領域が作成されます。

・[それぞれの定規についてコマ領域を作成する]
　複数の[定規]が選択されている場合、[既定の余白でコマ領域を作成]コマンドと同様に、それぞれの[定規]、または[定規]に外接する矩形毎にコマ領域が作成されます。

・[全ての定規で1つのコマ領域を作成する]
　複数の[定規]が選択されている場合、[既定の余白でコマ領域を1つ作成]コマンドと同様に、選択されている全ての[定規](及び選択されている[定規]に接する[定規])に外接する矩形に、既定の余白を加えた大きさのコマが作成されます。

B-8.[ウィンドウ]メニュー(ページウィンドウ)

◆ツールバー
[ページウィンドウ]の[ツールバー]の表示/非表示を切り替えます。

◆ステータスバー
[ページウィンドウ]に関する各種情報を表示します。
詳細は、[ページウィンドウ]の[ステータスバー(コマウィンドウ)]を参照して下さい。

◆ツールパレット　F6
ツールパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[ツールパレット]のページを参照して下さい。

◆ツールオプションパレット　F7
ツールオプションパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[ツールオプションパレット]のページを参照して下さい。

◆オブジェクトパレット　F8
情報パレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[オブジェクトパレット]のページを参照して下さい。

◆トーンパレット　F9
トーンパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[トーンパレット]のページを参照して下さい。

◆マテリアルパレット　F10
マテリアルパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[マテリアルパレット]のページを参照して下さい。

◆重ねて表示
現在開いている全てのウィンドウを、フレームウィンドウの左上隅から右下に向かって階段状に(カス

ケード)表示します。
[重ねて表示]コマンド(作品ウインドウ)を参照して下さい。

◆上下に並べて表示

現在開いている全てのウィンドウを、フレームウィンドウの上から下に並べて表示します。
[上下に並べて表示]コマンド(作品ウインドウ)を参照して下さい。

◆左右に並べて表示

現在開いている全てのウィンドウを、フレームウィンドウの左から右に並べて表示します。
[左右に並べて表示]コマンド(作品ウインドウ)を参照して下さい。

◆(現在開いているウィンドウのリスト)

現在開いているウィンドウが一覧表示されます。
ウィンドウ名を選択すると、該当するウィンドウがアクティブになります。

B-9.[ヘルプ]メニュー　(ページウィンドウ)

ヘルプ(H)
ComicStudioホームページへ(C)
ComicStudioツールページへ(T)
バージョン情報(A)...

◆ComicStudioホームページへ

[ComicStudio ホームページへ]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆ComicStudioツールページへ

[ComicStudio ツールページへ]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

◆バージョン情報

[バージョン情報]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

C.ツールバー解説 (ページウィンドウ)

◆[更新]ボタン

[ページウィンドウ]の表示内容を、最新の状態に更新します。

◆[表示サイズ選択]メニュー 最小

[ページウィンドウ]内の表示サイズを変更します。
[大]、[中]、[小]、[最小]の4段階から選択する事ができます。

◆[ネーム/コマモード切り替え]ボタン

操作対象となるレイヤーを切り替えます。
クリックする毎に、[ネームレイヤー]と[コマレイヤー]が切り替わります。

◆[ルーラー表示]ボタン

[ページウィンドウ]内の[ルーラー]の表示/非表示を切り替えます。

◆[トンボ・基本枠表示]ボタン

[表示]メニューの[トンボ・基本枠表示](ページウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

◆[コマ領域表示]ボタン

[表示]メニューの[コマ領域表示](ページウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

注:[コマ領域]については、[技術解説]を参照して下さい。

◆[ガイド表示]ボタン

[表示]メニューの[ガイド表示](ページウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

◆[定規モード]ボタン

[表示]メニューの[定規モード](ページウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

◆[タブレット範囲表示]ボタン

[表示]メニューの[タブレット範囲表示](ページウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

◆[コマンド表示]ボタン

[ページウィンドウ]でのみ使用できるコマンドを表示します。

D.ステータスバー (ページウィンドウ)

コマモード | コップを差し出す | 23.16cm×29.53cm | 変更

コマウィンドウ

A.[コマウィンドウ]のインターフェース

A-1.タイトルバー

ムック用 1話 1-2ページ 9コマ

タイトルバーの表記に関する規則は以下の通りです。
[作品名] ＋ [話番号] 話+ [ページ] ページ+ [コマ番号] コマ

A-2.コマウィンドウ表示アイコン

コマウィンドウのタイトルバーに表示されるアイコンです。
このウィンドウがコマウィンドウであることを示します。

A-3.メニューバー

ファイル(F) 編集(E) 表示(V) レイヤー(L) ツール(T) 定規(R) フィルタ(F) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

コマウィンドウ選択時に使用可能なメニューの一覧です。
メニューバー、及びコマンドの使用方法は、「メニュー解説」を参照して下さい。

A-4.ツールバー

使用頻度の高い機能を集めたインターフェースです。

A-5.ステータスバー

コマモード コップを差し出す 23.16cm×29.53cm 変更

[コマウィンドウ]に関する情報を表示するエリアです。

A-6.コマ表示エリア

コマに含まれる全ての素材・情報が表示されます、
コマへの下描き(ネーム)・ペン入れ・トーン作業等を行ないます。

B.メニュー解説 (コマウィンドウ)

B-1.[ファイル]メニュー(コマウィンドウ)

◆新規作成...　　Ctrl+N

[新規作成...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。

◆開く...　　Ctrl+O

開く...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。

◆閉じる　　Ctrl+W

現在選択されているコマウィンドウを閉じます。

コマウィンドウが編集されていた場合には、コマウィンドウの編集結果を保存するかどうかを確認するためのダイアログが表示されます。

◆上書き保存　　Ctrl+S

コマウィンドウの内容を上書き保存します。

コマウィンドウの内容が変更されていない場合には、選択できません。

◆全て保存...　　Ctrl+Shift+S

[全てを保存]コマンド(作品ウィンドウ)を参照してください。

◆読み込み...

画像ファイルを[ネームレイヤー]または[ラスターペンレイヤー]に読み込むことができます。

紙の原稿用紙に描かれた下描きを[ネームレイヤー]に読み込んで、ComicStudioでペン入れを行う際の下描きとして使用することができます。

また、紙の原稿用紙上でペン入れまで終了した原稿を[ラスターペンレイヤー]に読み込んでトーン貼りなどの仕上げ作業のみを行なうこともできます。

注:[読み込み...]コマンドは、既にスキャンされた画像ファイルを読み込むコマンドで有り、スキャナーを制御する機能は有りません。

【作業の流れ】

[読み込み...]コマンドは、コマンド実行時に表示されるダイアログの指示に従って作業を進めていくことによって、簡単に設定を行うことができます。

ダイアログの指示は、[ネームレイヤー]として読み込むのか、[ラスターペンレイヤー]として読み込むのか。また、読み込んだ画像の位置合わせの際に、[位置やサイズを手動で調整する]のか、あるいは[既定の位置で調整する]のかによって変化します。

[読み込み...]コマンドを実行すると、[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。

読み込むことのできる画像ファイルは、BMP形式(拡張子:*.bmp)のみです。

[ファイルを開く]ダイアログで読み込むファイルを指定すると、[読み込み]ダイアログが開きます。

(1-1).[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]

[ページウィンドウ]に読み込む[画像]の用途を指定します。

・**[ネームレイヤー]**
画像を、新たな[コマ]に、[ネームレイヤー]として読み込みます。
主に、下描きを読み込んで、ペン入れの参考にする際に使用します。

・**[ラスターペンレイヤー]**
画像を、新たな[コマ]に、[ラスターペンレイヤー]として読み込みます。
ペン入れまで終わった原稿を読み込んで、トーン貼り等の仕上げ作業を行なう際に使用します。
注：ComicStudioEXのみ選択可能です。

・**[戻る]ボタン**
使用できません

・**[次へ]ボタン**
[ネームレイヤー]を選択した際には、(1-2).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ進みます。
[ラスターペンレイヤー]を選択した際には、(2-1).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-2).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]

読み込まれる画像の解像度を指定します。

・**[600 dpi]**	画像を600dpiで読み込みます。
・**[300 dpi]**	画像を300dpiで読み込みます。
・**[150 dpi]**	画像を150dpiで読み込みます。
・**[●● dpi]**	上記以外の解像度で読み込みを行う際の解像度を指定します。

注:[ネームレイヤー]へ読み込みを行う際は150dpiでの読み込みを推奨します。

・**[戻る]ボタン**
(1-1).[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]へ戻ります。

・**[次へ]ボタン**
(1-3).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-3).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]

読み込んだ画像の位置合わせに関する設定を行います。
選択の内容に応じて、次に表示されるダイアログが変化します。

・**[位置やサイズを手動で調整する]**
読み込んだ画像の位置やサイズを、手動で調整したい場合には、こちらを選択します。

・**[既定の位置で調整する]**
一枚の原稿用紙を丸ごとスキャンして、[ページウィンドウ]全体に貼付ける場合等には、こちらを選択します。

・**[戻る]ボタン**
(1-2).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ戻ります。

・**[次へ]ボタン**
[位置やサイズを手動で調整する]を選択した際には、(1-4A).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([位置やサイズを手動で調整する]を選んだ場合)]へ進みます。
[既定の位置で調整する]を選択した際には、(1-4B).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ(既定の位置で調整する]を選んだ場合)]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-4A).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([位置やサイズを手動で調整する]を選んだ場合)]

読み込んだ画像を原稿用紙上に配置します。
その際、画像の位置やサイズを手動で設定します。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[ツール]

・[選択]ツール

画像の移動、拡大・縮小を行います。

・[画像の移動]

[プレビューエリア]に表示された画像の位置を移動します。

画像の[ハンドル]の内部をドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・[画像の拡大・縮小]

[プレビューエリア]に表示された画像を拡大・縮小します。

選択範囲の四隅に表示されている[ハンドル]をドラッグします。

[縮小前]

[縮小中]

[縮小後]

・**[回転]ツール**
画像の移動、回転を行います。

・**[画像の移動]**
[プレビューエリア]に表示された画像の位置を移動します。

画像の[ハンドル]の内部をドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・**[画像の回転]**
[プレビューエリア]に表示された画像を回転します。

選択範囲の四隅に表示されている[ハンドル]をドラッグします。

[回転前]

[回転中]

[回転後]

7章
7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

• **[サイズ]**
[プレビューエリア]に表示された画像のサイズを数値により設定します。

• **[幅]**
画像の幅を調整します。(単位:mm)

• **[高さ]**
画像の高さを調整します。(単位:mm)

• **[元画像の比率を維持]**
オンの場合は、画像を拡大・縮小しても縦横比を維持します。
画像の縦横比を変えたくない場合に使用します。

• **[角度]**
[プレビューエリア]に表示された画像の角度を数値により設定します。

• **[角度]**
画像の角度を調整します。(単位:度)

• **[位置]**
[画像の原点]の、位置を数値により設定します。
[画像の原点]とは、画像を正位置にした場合左上に表示されている赤い[ハンドル]です。

[画像の原点]

• **[左置]**
[プレビュー]エリアの左上を基準として、[画像の原点]がX方向にどれだけ離れた位置に有るかを指定します。

• **[上置]**
[プレビュー]エリアの左上を基準として、[画像の原点]がY方向にどれだけ離れた位置に有るかを指定します。

• **[リセット]ボタン**
ダイアログに表示されている全てのパラメータを初期状態に戻します。

• **[戻る]ボタン**
(1-3).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ戻ります。

• **[次へ]ボタン**
(1-5).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ進みます。

• **[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-4B).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([既定の位置で調整する]を選んだ場合)]

読み込んだ画像をページ上に配置する際の位置を設定します。

・**[プレビュー]エリア**

読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。
割り付けの際には、画像のどの部分を割り付けるかを指定する事ができます。
ここで指定された選択範囲の画像が、[基準]によって指定された既定の割り付け先に対して割り付けられます。

[プレビュー]エリアの四隅に表示されているハンドルをドラッグして、割り付けたい部分を指定します。

[指定前]

[指定後]

[プレビュー]エリアに読み込まれた、画像の[コマ]の四隅を指定し、割り付け先として同じく[コマの四隅]を指定すると、簡単に画像の読み込み位置をあわせる事ができます。

また、スキャンの際に傾いてしまった原稿の四隅を指定する事によって、傾きを修正する事もできます。

・**[表示サイズ選択]メニュー**

[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[ページ]**

読み込んだ画像を左右どちらのページに割り付けるかを指定します。
左右のページに見開きとして割り付けることもできます。
注:[ページウィンドウ]が見開きで無い場合は、使用できません。

・**[左]**

読み込んだ画像を、見開きページの左側に割り付けます。

・**[右]**

読み込んだ画像を、見開きページの右側に割り付けます。

・**[見開き]**

読み込んだ画像を、見開きページに全体に割り付けます。

注：［トンボを合わせる］コマンドを使用して、トンボを合わせておく必要が有ります。

・**[基準]**

画像の割り付け先を指定します。

・**[四隅]**

[プレビュー]エリアで指定した選択範囲の四隅を、[コマ]の四隅に割り付けます。

・**[トンボ]**

使用できません。

・**[基本枠]**

使用できません。

・**[次へ]ボタン**

(1-5).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**

画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

7章
7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

(1-5).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]

読み込んだ画像の[明るさ]や[コントラスト]を調整します。

・**[プレビュー]エリア**

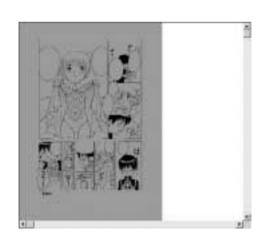
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**

[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[明るさ・コントラスト]**

・**[明るさ]**

読み込んだ画像の明るさ(-100～100)を調整します。
数値が小さいほど画像が暗くなり、数値が大きいほど画像が明るくなります。

[例:明るさ = 100]

[例:明るさ =-100]

・**[コントラスト]**
読み込んだ画像のコントラスト(-100～100)を調整します。
数値が小さいほどコントラストが低くなり、数値が大きいほどコントラストが高くなります。

[例:コントラスト = 100]

[例:コントラスト = -100]

・**[自動調整]**
読み込んだ画像に応じて、自動的に[明るさ][コントラスト]の調整を行います。

・**[戻る]ボタン**
一つ前のダイアログに戻ります。

・**[次へ]ボタン**
(1-6).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-6).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]

読み込んだ画像の[トーンカーブ]を調整します。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

[例：画像を明るめに設定]

[例：画像を暗めに設定]

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[トーンカーブ]**
画像の[トーンカーブ]をグラフで設定します。
コントロールポイントをマウスでドラッグしてグラフを変化させます。

・**[コントロールポイント]の追加方法**
[コントロールポイント]以外の任意の場所をクリックします。

・**[コントロールポイント]の移動方法**
[コントロールポイント]をドラッグします。

・**[コントロールポイント]の削除方法**
[コントロールポイント]をグラフの外にドラッグします。
カーソルが[ゴミ箱]に変化したら、マウスのボタンを放します。

・**[リセット]**
[トーンカーブ]のグラフを、初期状態に戻します。

・**[戻る]ボタン**
(1-5).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ戻ります。

・**[次へ]ボタン**
(1-7).[読み込み]ダイアログ / [確認]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(1-7).[読み込み]ダイアログ / [確認]

これまでの設定の結果を確認します。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

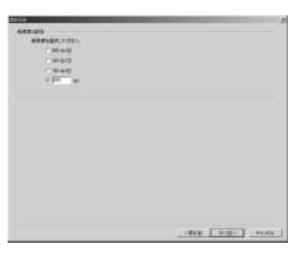
・**[戻る]ボタン**
(1-6).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]へ戻ります。

・**[完了]ボタン**
[完了]ボタンをクリックすると、設定に従って画像を読み込み、ダイアログを閉じます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-1).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]

読み込まれる画像の解像度を指定します。

注:これ以降は(1-1)、[読み込みダイアログ/画像の用途]で[ラスターペン]を選択した際に表示されるダイアログです。(ComiStudioEXのみ)

・**[600 dpi]** 画像を600dpiで読み込みます。
・**[300 dpi]** 画像を300dpiで読み込みます。
・**[150 dpi]** 画像を150dpiで読み込みます。
・**[●● dpi]** 上記以外の解像度で読み込みを行う際の解像度を指定します。

注:[ラスターペンレイヤー]へ読み込みを行う際は600dpi以上の解像度を持つ画像の読み込みを推奨します。

・**[戻る]ボタン**
(1-1).[読み込み]ダイアログ / [画像の用途]へ戻ります。

・**[次へ]ボタン**
(2-2).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-2).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]

読み込んだ画像の位置合わせに関する設定を行います。
選択の内容に応じて、次に表示されるダイアログが変化します。

・**[位置やサイズを手動で調整する]**
読み込んだ画像の位置を、手動で調整します。

・**[既定の位置で調整する]**
読み込んだ画像の位置を、あらかじめ用意された選択肢の中から指定します。
一枚の原稿用紙を丸ごとスキャンして、[ページウィンドウ]全体に貼付ける場合等には、こちらを選択します。

・**[戻る]ボタン**
(2-1).[読み込み]ダイアログ / [解像度の設定]へ戻ります。

・**[次へ]ボタン**
[位置やサイズを手動で調整する]を選択した際には、(2-3A).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([位置やサイズを手動で調整する]を選んだ場合)]へ進みます。
[既定の位置で調整する]を選択した際には、(2-3B).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ(既定の位置で調整する]を選んだ場合)]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-3A).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([位置やサイズを手動で調整する]場合)]

読み込んだ画像を原稿用紙上に配置します。
その際、画像の位置やサイズを手動で設定します。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[ツール]
・[選択]ツール
画像の移動、拡大・縮小を行います。

・[画像の移動]
[プレビューエリア]に表示された画像の、[ハンドル]の内部をドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・[画像の拡大・縮小]
画像の四隅に表示されている[ハンドル]をドラッグします。

[拡大前]

[拡大中]

[拡大後]

・[回転]ツール
画像の移動、回転を行います。

・[画像の移動]
[プレビューエリア]に表示された画像の、[ハンドル]の内部をドラッグします。

[移動前]

[移動中]

[移動後]

・[画像の回転]
画像の四隅に表示されている[ハンドル]をドラッグします。

[回転前]

[回転中]

[回転後]

・[サイズ]
[プレビューエリア]に表示された画像のサイズを数値により設定します。

・[幅]
画像の幅を調整します。(単位:mm)

・[高さ]
画像の高さを調整します。(単位:mm)

・[元画像の比率を維持]
オンの場合は、画像を拡大・縮小しても縦横比を維持します。
画像の比率を変えたくない場合に使用します。

・[角度]
[プレビューエリア]に表示された画像の角度を数値により設定します。

・[角度]
画像の角度を調整します。(単位:度)

・[位置]
[画像の原点]の、位置を数値により設定します。
[画像の原点]とは、画像を正位置にした場合左上に表示されている赤い[ハンドル]です。

・[左置]
[プレビュー]エリアの左上を基準として、[画像の原点]がX方向にどれだけ離れた位置に有るかを指定します。

・[上置]
[プレビュー]エリアの左上を基準として、[画像の原点]がY方向にどれだけ離れた位置に有るかを指定します。

・[リセット]ボタン
ダイアログに表示されている全てのパラメータを初期状態に戻します。

・[戻る]ボタン
(2-2).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-4).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-3B).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせ([既定の位置で調整する]を選んだ場合)]

読み込んだ画像をページ上に配置する際の位置を設定します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[ページ]
使用できません。

・[左]
使用できません。

・[右]
使用できません。

・[見開き]
使用できません。

・[基準]
画像を割り付ける範囲を指定します。

・[四隅]
読み込んだ画像の四隅を、原稿用紙の四隅に割り付けます。

・[トンボ]
使用できません。

・[基本枠]
使用できません。

・[戻る]ボタン
(2-2).[読み込み]ダイアログ / [位置合わせの方法]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-4).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-4).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]

読み込んだ画像の[明るさ]や[コントラスト]を調整します。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[明るさ・コントラスト]

・[明るさ]

読み込んだ画像の明るさ(-100～100)を調整します。
数値が小さいほど画像が暗くなり、数値が大きいほど画像が明るくなります。

[例:明るさ = 100]

[例:明るさ = -100]

・[コントラスト]

読み込んだ画像のコントラスト(-100～100)を調整します。
数値が小さいほどコントラストが低くなり、数値が大きいほどコントラストが高くなります。

[例:コントラスト = 100]

[例:コントラスト = -100]

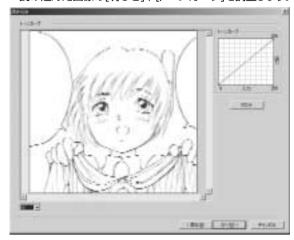
・[自動調整]

読み込んだ画像に応じて、自動的に[明るさ][コントラスト]の調整を行います。

・[戻る]ボタン

一つ前のダイアログに戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-5).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]へ移動します。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-5).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]

読み込んだ画像の[明るさ]や[トーンカーブ]を調整します。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[トーンカーブ]**
画像の[トーンカーブ]をグラフで設定します。
コントロールポイントをマウスでドラッグしてグラフを変化させます。

・**[コントロールポイント]の追加方法**
[コントロールポイント]以外の任意の場所をクリックします。

・**[コントロールポイント]の移動方法**
[コントロールポイント]をドラッグします。

・**[コントロールポイント]の削除方法**
[コントロールポイント]をグラフの外にドラッグします。
カーソルが[ゴミ箱]に変化したら、マウスのボタンを放します。

・**[リセット]**
[トーンカーブ]のグラフを、初期状態に戻します。

・**[戻る]ボタン**
(2-4).[読み込み]ダイアログ / [明るさ・コントラスト]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-6).[読み込み]ダイアログ / [確認]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-6).[読み込み]ダイアログ / [確認]

これまでの設定の結果を確認します。
注:[次へ]ボタンをクリックすると、(2-6).[読み込み]ダイアログ / [確認]よりも前に戻る事はできなくなります。

・[プレビュー]エリア
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・[表示サイズ選択]メニュー
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・[戻る]ボタン
(2-5).[読み込み]ダイアログ / [トーンカーブ]へ戻ります。

・[次へ]ボタン
(2-7).[読み込み]ダイアログ / [2値化]へ進みます。

・[キャンセル]ボタン
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

(2-7).[読み込み]ダイアログ / [2値化]

画像の[2値化]を行います。
[2値化]とは、白と黒のみで中間色(グレースケール)のない画像に画像変換を行うことを言います。
[2値化]を行うことで、白と黒だけで構成された、マンガ原稿に適した画像にすることができます。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[閾値]**
[2値化]を行う際の[閾値]を設定します。(0～255)

例:127
127以下の数値を持つドットは、[黒]に設定されます。
128以上の数値を持つドットは、[白]に設定されます。

・**[白を透明にする]**
オンの場合、[2値化]を行う際に、[白]のドットは[ラスターペンレイヤー]の[透明]として取り扱われます。
オフの場合、[2値化]を行う際に、[白]のドットは[ラスターペンレイヤー]の[白]として取り扱われます。

・**[戻る]ボタン**
使用出来ません。

・**[次へ]ボタン**
(2-8).[読み込み]ダイアログ / [ゴミ取り]へ進みます。

・**[キャンセル]ボタン**

7章
7章 フレームウィンドウ
7章 作品ウィンドウ
7章 ページウィンドウ
7章 コマウィンドウ

(2-8).[読み込み]ダイアログ / [ゴミ取り]

画像を読み込む際の微小なゴミを取り除きます。

・**[プレビュー]エリア**
読み込まれた画像を表示します。
ダイアログで設定されたパラメーターに応じて、表示される画像は変化します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[大][中][小][最小]の4種類から選択することができます。

・**[ゴミ取りサイズ]**
取り除く対象となる[ゴミ]のサイズを設定します。(0.00～1.00mm)

・**[白いゴミも除去]**
オンの場合は、黒地に乗っている白いゴミを除去します。

・**[戻る]ボタン**
(2-7).[読み込み]ダイアログ / [2値化]へ戻ります。

・**[完了]ボタン**
設定に従って画像を読み込み、ダイアログを閉じます。

・**[キャンセル]ボタン**
画像の読み込みを中止して、ダイアログを閉じます。

◆ページ設定...

[ページ設定...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。

◆印刷...　Ctrl+P

コマンウィンドウの内容を印刷します。
[印刷]コマンド(作品ウィンドウ)を参照下さい。

◆アプリケーションの終了　Ctrl+Q

[アプリケーションの終了]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。

B-2.[編集]メニュー(コマウィンドウ)

編集(E)	
元に戻す(U)	Ctrl+Z
やり直し(R)	Ctrl+Y
切り取り(T)	Ctrl+X
コピー(C)	Ctrl+C
貼り付け(P)	Ctrl+V
白を透明にして貼り付け(S)	Ctrl+Shift+V
クリア(L)	Delete
全てを選択(A)	Ctrl+A
選択を解除(D)	Ctrl+D
選択範囲の反転(I)	Ctrl+I
移動と変形(M)	▸
パターンを登録(E)	
ベクターを定規に変換(C)	

◆元に戻す　Ctrl+Z

[ページウィンドウ]（292ページ）を参照して下さい。

◆やり直し　Ctrl+Y

[ページウィンドウ]（292ページ）を参照して下さい。

◆切り取り　Ctrl+X

選択範囲の画像を切り取り、クリップボードへ転送します。

[ネームレイヤー][ラスターペンレイヤー][トーンレイヤー][ベクターレイヤー][グループレイヤー]に対してのみ使用する事ができます。

注：[グループレイヤー]の中に[テキストレイヤー]が含まれている場合は、その[テキストレイヤー]は対象外となります。

クリップボードの内容は、他のソフトウェアに持って行く事はできません。

◆コピー　Ctrl+C

選択範囲の画像をコピーし、クリップボードへ転送します。

[ネームレイヤー][ベクターレイヤー][ラスターペンレイヤー][トーンレイヤー][グループレイヤー]に対してのみ使用する事ができます。

注：[グループレイヤー]の中に[テキストレイヤー]が含まれている場合は、その[テキストレイヤー]は対象外となります。

クリップボードの内容は、他のアプリケーションに持って行く事はできません。

◆貼り付け　Ctrl+V

クリップボードの内容を、貼り付けます。

貼り付けの際には、常に一番上に新しいレイヤーとして貼り付けられます。

また、貼り付け際は、必ずコピー元の画像と同じ位置に貼り付けられます。

[矩形選択ツール]等を使用して選択範囲が作成されている場合も、コピー元の画像と同じ位置に貼り付けられます。

他のソフトウェアでコピーした内容を貼り付ける事はできません。

◆白を透明にして貼り付け　Ctrl+Shift+V

貼り付けの際に、白のピクセルを透明扱いにして貼り付けます。

貼り付け元の画像

貼り付ける画像

通常の貼り付けの実行結果

[白を透明にして貼り付け]の実行結果

◆クリア　Delete

選択範囲の画像をクリア(透明で塗りつぶす)します。

[ネームレイヤー][ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー][グループレイヤー]に対してのみ使用する事ができます。

◆全てを選択　Ctrl+A

現在作業中のレイヤーの全範囲を選択します。

◆選択を解除　　Ctrl+D
選択範囲を解除します。

◆選択範囲の反転　Ctrl+I
選択範囲を反転します。

◆移動・変形
選択範囲の画像又は選択された定規を、移動または変形します。

注:[移動と変形]コマンド(コマウィンドウ)は、[ネームレイヤー][ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]に対して使用する事ができます。テキストレイヤーに対しては使用する事ができません。
また、[グループレイヤー]に対しても使用する事ができますが、 [グループレイヤー]にテキストレイヤーを含まれる場合は使用できません。

◇拡大・縮小　Ctrl+T
[拡大・縮小]コマンド(ページウィンドウ/[ネームレイヤー]選択時)を参照。

◇回転
[回転]コマンド(ページウィンドウ)を参照。

◇ゆがみ
[ゆがみ]コマンド(ページウィンドウ)を参照。

◇自由変形
[自由変形]コマンド(ページウィンドウ)を参照。

◇遠近法
[遠近法]コマンド(ページウィンドウ)を参照。

◇左右反転
[左右反転]コマンド(ページウィンドウ)を参照。

◇上下反転
[上下反転]コマンド(ページウィンドウ)を参照。

◆パターンを登録
選択範囲の画像を、パターントーンとして登録します。
[ラスターペンレイヤー] [ベクターペンレイヤー] に対してのみ使用する事ができます。

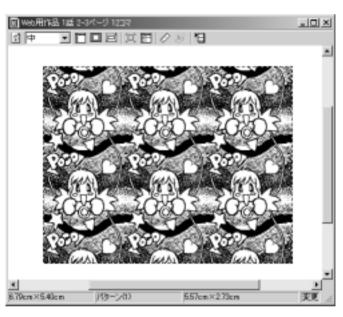
登録方法
(1). トーンとして登録したい部分を選択します。

(2).[パターンを登録]コマンドを実行します。

(3). [トーンのパターンに登録]ダイアログが表示されます。

[トーンのパターンに登録]ダイアログ

・**[名前]**　　新規に登録するトーンの名前を入力します。

・[フォルダ]　トーンの登録先となるフォルダを選択します。
注:鍵の付いているフォルダには登録する事はできません。
・[新規フォルダ]ボタン　新規フォルダを作成します。
クリックすると、[新しいフォルダ]ダイアログが表示されます。
[新しいフォルダ]ダイアログの表示方法は、[トーン]パレットの解説を参照して下さい。
・[OK]ボタン　ダイアログの設定に従って、選択範囲をトーンとして登録します。
・[キャンセル]ボタン　トーンの登録を中止して、ダイアログを閉じます。

パターンとして登録したトーンの貼り付け結果

◆ベクターを定規に変換

[ベクターペンレイヤー]に描かれた画像を、[定規]に変換します。

(1).[マジックワンド]などの選択ツールを使用して、ベクターの画像(線画)を選択します。

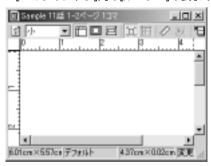
(2).[ベクターを定規に変換]コマンドを実行すると、ベクターの画像(線画)が定規に変換されます。

コマンド実行後に、定規の元となったベクターの画像を削除した状態

注:[ベクターを定規に変換]コマンドを使用する際には、[定規モード]になっている必要が有ります。
[定規モード]については、[表示]メニューの[定規モード](386ページ)を参照して下さい。

B-3.[表示]メニュー(コマウィンドウ)

◆ルーラー表示

[コマウィンドウ]内の[ルーラー]の表示/非表示を切り替えます。

◆ガイド表示

[ガイド]の表示/非表示を切り替えます。

[ガイド表示＝オフ]

[ガイド表示＝オン]

◆トンボ・基本枠表示

[トンボ・基本枠]の表示/非表示を切り替えます。

[トンボ基本枠表示＝オフ]

[トンボ基本枠表示＝オン]

◆透明部分表示

コマウィンドウ内の透明部分の表示/非表示を切り替えます。

[透明部分表示]をオンにすると、[コマ]の透明な部分が[ツール]メニューの[オプション]コマンドの[色]タブで設定された色で表示されます。

[透明部分表示＝オフ]

[透明部分表示＝オン]

◆周辺表示
コマウィンドウの周辺の表示/非表示を切り替えます。
周辺表示がオンの場合には、ページウィンドウ内で[コマウィンドウ]が配置されている周辺の画像を確認する事が出来ます。
周辺表示がオフの場合には、コマウィンドウ内の画像だけが表示されます。

[周辺表示＝オフ]

[周辺表示＝オン]

◆[タブレット範囲表示]
[実寸マッピングモード]の際に、タブレットがマッピングされる範囲を赤い枠で表示します。
タブレットを使用している際には、カーソルをこの枠の外側には、移動させることはできません。
Shiftキーを押しながら、赤い枠をドラッグするとタブレット範囲を移動させることができます。

◆[定規モード]
[定規モード]のオン/オフを切り替えます。
[定規モード]がオンの場合は、定規を使用しながら描画ツールで描画を行う事ができます。
[定規]の詳細は、[ツール] パレットの[定規]を参照して下さい。

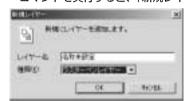
◆[ズームイン]　Ctrl + ＋
[コマ表示エリア]のプレビュー表示を拡大します。

◆[ズームアウト]　Ctrl + −
[コマ表示エリア]のプレビュー表示を縮小します。

◆表示方法
・通常
回転・反転を行わず、正位置で表示します。
・左右反転
コマウィンドウの内容を、左右反転させた状態で表示します。
・上下反転
コマウィンドウの内容を、上下反転させた状態で表示します。

◆最新の情報に更新　F5
コマウィンドウの表示内容を、最新の状態に更新します。

B-4.[レイヤー]メニュー (コマウィンドウ)

◆新規レイヤー　Ctrl+Shift+N
現在選択されているコマウィンドウに、新規レイヤーを作成します。
コマンドを実行すると、「新規レイヤー」ダイアログが表示されます。

・[レイヤー名]　新規に作成するレイヤーの名前を入力します。
・[種類]　新規に作成するレイヤーの種類を選択します。
・ネームレイヤー
・ラスターペンレイヤー
・ベクターペンレイヤー

注:ComicStudioで作成することのできるレイヤーは、ComicStudio Ver.1.1が最大15レイヤー。ComicStudioEXが、最大40レイヤーです。

◆複製
現在選択されているレイヤーを複製します。
複製されたレイヤーは、元のレイヤーと同じ名前で、元のレイヤーの上に作成されます。
複数のレイヤーが選択されている場合は、それぞれのレイヤーに対して複製が作成されます。

◆削除
現在選択されているレイヤーを削除します。
複数のレイヤーが選択されている場合は、選択されている全てのレイヤーが削除されます。

◆レイヤーのグループ化　Ctrl+G
現在選択されている複数のレイヤーをグループ化します。
注:［ネームレイヤー］はグループ化できません。
複数のレイヤーを選択している際にのみ使用可能です。

グループ化されたレイヤーは、[レイヤー → 複製][レイヤー → 削除]等のコマンドを使用する際に、一つのレイヤーとして扱われます。グループ化されたレイヤーを、更にグループ化する事もできます。

7章
フレームウィンドウ
7章
作品ウィンドウ
7章
ページウィンドウ
7章
コマウィンドウ

注1:ComicStudioで作成する事のできるレイヤーは、ComicStudio Vre1.1が最大15レイヤー、ComicStudioEXが最大40レイヤーです。グループ化されたレイヤーがある場合、グループの中に含まれるレイヤーは、一つずつ数えられます。
従って、4つのレイヤーをグループ化したレイヤーが有る場合、そのレイヤーは1レイヤーではなく、4レイヤー分として数えられる事になります。

注2:[グループレイヤー]に[テキストレイヤー]が含まれている場合、[切り取り]又は[コピー]コマンドを使用する事ができません。[テキストレイヤー]を含まない[グループレイヤー]であれば、カット&ペースト([コピー]と[貼り付け])を使用する事ができます。
コピーされた[グループレイヤー]を貼り付ける際は、元のグループ構造を保ったまま貼り付けられます。
従って、4枚のレイヤーを含む[グループレイヤー]をカット&ペースト([コピー]と[貼り付け])すると、新たに4枚分のレイヤーが貼り付けられます。

注3:グループ化されたレイヤーの中に[トーンレイヤー]が含まれている場合、[ラスターペンレイヤー]と同じ扱いになるので、画面表示の際にモアレが発生する場合が有ります。グループ化を解除すると、元にもどります。

◆グループ化を解除　Ctrl+Shift+G
レイヤーのグループ化を解除して、グループ化前の状態に戻します。
グループ化されたレイヤーを選択している際にのみ使用可能です。

◆ラスターペンレイヤーに変換
現在選択されているレイヤーを、[ラスターペンレイヤー]に変換します。
[ラスターペンレイヤー] [ネームレイヤー] 以外の全てのレイヤー、及び [ラスターペンレイヤー] を含まない[グループレイヤー] に対してのみ使用する事ができます。

◆レイヤーの統合
現在選択されている複数のレイヤーを統合します。
統合されたレイヤーは、選択されたレイヤーの上に新規に作成されます。
統合されたレイヤーは、[ラスターペンレイヤー] となります。
複数のレイヤーを選択している際にのみ使用可能です。
注:[ネームレイヤー]が含まれると使用できません。

◆カラー／グレースケール表示切り替え
選択されているネームレイヤーを[カラー表示]にするか[グレースケール表示]にするかを切り替える事ができます。

◆名前の変更...
選択されているレイヤーの名称を変更します。
コマンドを実行すると、[レイヤー名の変更]ダイアログが表示されます。

新しい名称を入力して、[OK]ボタンをクリックして下さい。
複数のレイヤーが選択されている時は、使用できません。

◆設定変更...
選択されているレイヤーの設定を変更します。
[テキストレイヤー][トーンレイヤー]に対して使用可能です。
又、[集中線][3Dデッサン人形]等の、フィルターをかけたレイヤーに対しても使用できます。

(1).[テキストレイヤー]選択時
[テキスト設定]ダイアログが表示されます。
設定方法は、[テキストツール]を参照して下さい。

(2).[トーンレイヤー]選択時
[トーン設定]ダイアログが表示されます。
設定方法は、[トーンパレット]を参照して下さい。

B-5.[ツール]メニュー(コマウィンドウ)

◆筆圧調整...

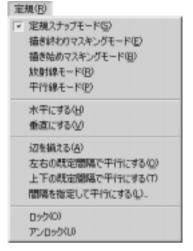
タブレットの筆圧に関する設定を行います。
[筆圧調整...]コマンド(作品ウィンドウ)を参照して下さい。

◆実寸マッピングモード/全画面マッピングモード Ctrl+M

タブレットのモードを変更します。
実寸マッピングモードの場合は、タブレット上で1cmカーソルを移動させた場合に、原稿用紙(データ)上のカーソルも1cm移動します。
全画面マッピングモードの場合は、タブレットの四隅がスクリーンの四隅に対応します。
実行する毎に、[実寸マッピングモード]または[全画面マッピングモード]に切り替えます。

◆オプション...

各種オプションの設定を行います。
[オプション...]コマンド(フレームウィンドウ)を参照して下さい。

B-6.[定規]メニュー(コマウィンドウ)

◆定規スナップモード

[定規スナップモード]のオン/オフを切り替えます。
[定規スナップモード]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。
注:[コマウィンドウ]では[ペン]ツール、[エアブラシ]ツールも使用可能です。

◆描き終わりマスキングモード

[描き終わりマスキングモード]のオン/オフを切り替えます。
[描き終わりマスキングモード]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。
注:[コマウィンドウ]では[ペン]ツール、[エアブラシ]ツールも使用可能です。

◆描き始めマスキングモード

[描き始めマスキングモード]のオン/オフを切り替えます。
[描き始めマスキングモード]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。
注:[コマウィンドウ]では[ペン]ツール、[エアブラシ]ツールも使用可能です。

◆放射線モード

[放射線モード]のオン/オフを切り替えます。
[放射線モード]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。
注:[コマウィンドウ]では[ペン]ツールも放射線モードの対象となります。また[ペン]ツールも使用可能です。

◆平行線モード

[平行線モード]のオン/オフを切り替えます。
[平行線モード]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。
注:[コマウィンドウ]では[エアブラシ]ツールも平行線モードの対象となります。また[ペン]ツール、[エアブラシ]ツールも使用可能です。

◆**水平にする**
[定規部分選択]ツールで選択された辺を水平にします。
[水平にする]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。

◆**垂直にする**
[定規部分選択]ツールで選択された辺を垂直にします。
[垂直にする]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。

◆**辺を揃える**
[辺を揃える]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。

◆**左右の既定間隔で平行にする**
[左右の既定間隔で平行にする]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。

◆**上下の既定間隔で平行にする**
[上下の既定間隔で平行にする]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。

◆**間隔を指定して平行にする**
[間隔を指定して平行にする]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。

◆**ロック**
[ロック]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。

◆**アンロック**
[アンロック]コマンド(ページウィンドウ)を参照して下さい。

B-7.[フィルタ]メニュー(コマウィンドウ)

フィルタ(F)
再実行(R)
セルシス

◆**再実行**
最後に実行した[フィルタ]を、同じ設定で実行します。

注:ComicStudioの起動直後は使用できません。

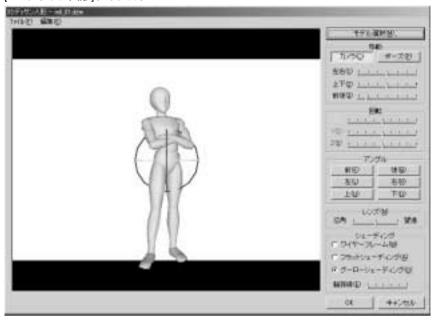
◆**セルシス**
セルシス製のプラグインフィルタです。

◇**3Dデッサン人形...**
デッサンの参考となる、[3Dデッサン人形]を描画します。
3Dで作成されたデッサン人形を下絵として表示することによって、キャラクターを描くときに[当たり]として使用することができます。
プラグインによって描画された結果(3Dデッサン人形)は、[ネームレイヤー]として[コマウィンドウ]に追加されます。

使用例

注:[3Dデッサン人形]フィルタを使用した作品データは、同フィルタがインストールされていない環境では設定を変更することができません。

[3Dデッサン人形...]コマンドを使用すると、[3Dデッサン人形]ダイアログが開きます。

[3Dデッサン人形]ダイアログ

[ファイル]メニュー

◇[開く...]

[名前を付けて保存...]コマンドを使用して保存した[ポーズファイル](拡張子:*.ddp)を開きます。

◇[名前を付けて保存...]

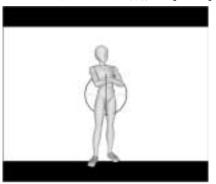
[3Dデッサン人形]フィルタで作成した[ポーズ]を、[ポーズファイル](拡張子:*.ddp)として保存します。
自分で作成した[ポーズ]のデータを再利用することができます。

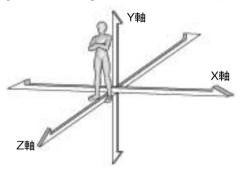
[編集]メニュー

◇元に戻す

直前の操作を取り消して、元に戻します。

[プレビューエリア]

[モデル]の操作(移動・回転等)および表示を行うエリアです。
マウスとキーボードの操作で、[モデル]にポーズを付けることができます。

【3Dデッサン人形における座標系について】

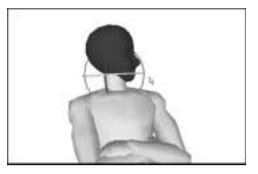
[3Dデッサン人形]フィルタでは、以下の座標系が使用されます。

・[X軸]
[プレビューエリア]側から見て左右方向(Y軸、Z軸と直交する)方向に伸びる座標軸です。
・[Y軸]
[プレビューエリア]側から見て上下方向(X軸、Z軸と直交する)方向に伸びる座標軸です。
・[Z軸]
[プレビューエリア]側から見て前後方向(X軸、Y軸と直交する)方向に伸びる座標軸です。

【モデルの操作方法】

[プレビューエリア]上で、[腕][足][頭]等の[パーツ]をドラッグすることによって、[モデル]の位置を移動したり、ポーズを操作することができます。

・[パーツ]の回転 (X軸を中心とした回転/Y軸を中心とした回転)

[モデル]の上にカーソルを移動し、回転させたい[パーツ]を、マウスの[左ボタン]を押しながらドラッグします。
マウスの[左ボタン]を押しながら左右方向へ動かすと、選択されたパーツは、それ自身の[Y軸]を中心にして回転します。

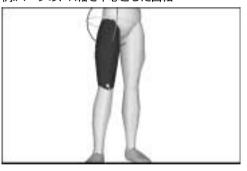
例:パーツのY軸を中心とした回転

【回転前】

【回転後】

マウスの[左ボタン]を押しながら上下方向へ動かすと、選択されたパーツは、それ自身の[X軸]を中心にして回転します。

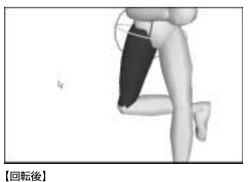
例:パーツの、X軸を中心とした回転

【回転前】

【回転後】

親子関係のある[パーツ](例:[太腿]と[脛(すね)])を選択した場合には、親子関係に従って、[子]となるパーツも連動して動きます。

例:親子関係にあるパーツの、Y軸を中心とした回転

【回転前】

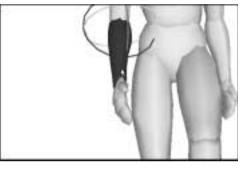
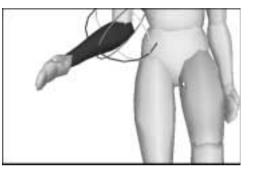
【回転後】

・[パーツ]の回転 (Z軸を中心とした回転)

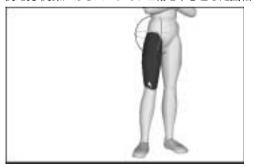
[モデル]の上にカーソルを移動し、回転させたい[パーツ]を、[Ctrl]+マウスの[左ボタン]を押しながらドラッグします。

[Ctrl]+マウスの[左ボタン]を押しながら、マウスをX軸(左右)方向に動かすと、選択されたパーツは、それ自身の[Z軸]を中心として回転します。

例:Z軸を中心とした回転

【回転前】

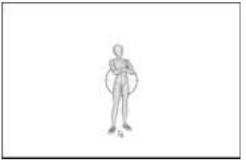
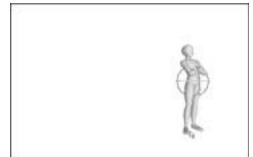
【回転後】

親子関係のある[パーツ](例:[太腿]と[脛(すね)])を選択した場合には、親子関係に従って、[子]となるパーツも連動して動きます。

例:親子関係にあるパーツの、Z軸を中心とした回転

【回転前】

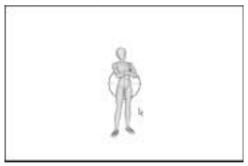
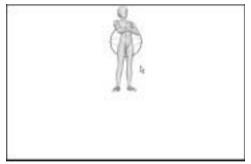
【回転後】

・[モデル]全体を移動（X軸方向への移動/Y軸方向への移動）

モデルの外側(背景部分)を、[Shift]＋マウスの[左ボタン]を押しながらドラッグします。
マウスを左右方向に沿って動かすと、モデル全体が左右方向に移動します。
マウスを上下方向に沿って動かすと、モデル全体が上下方向に移動します。

例:X軸方向への移動

【移動前】

【移動後】

例:Y軸方向への移動

【移動前】

【移動後】

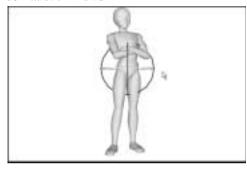
・[モデル]全体を移動（X軸方向またはY軸方向への移動のみに制限）

[モデル]の外側(背景部分)または[モデル]のルート階層となるパーツ(通常は[腰])を、[Shift]+[Z]+マウスの[左ボタン]を押しながらX軸(左右)方向またはY軸(上下)方向へドラッグします。
X軸(左右)方向へのドラッグを行うと、モデル全体が[Y軸]を中心として回転します。
Y軸(上下)方向へのドラッグを行うと、モデル全体が[X軸]を中心として回転します。

・[モデル]全体を移動（Z軸方向への移動）

モデルの外側(背景部分)を、[Shift]＋[Ctrl]+マウスの[左ボタン]を押しながら上下にドラッグします。

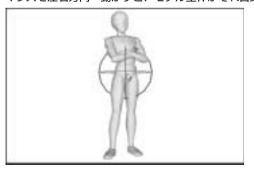
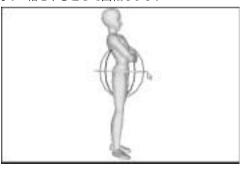
マウスを上下に動かすと、モデル全体がZ軸方向(手前/奥)に移動します。

例:Z軸方向への移動

【移動前】

【移動後】

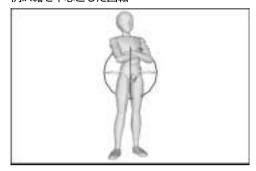
・[モデル]全体を回転（X軸に沿った回転/Y軸に沿った回転）

モデルの外側(背景部分)またはモデルのルート(最上位)階層となるパーツ(通常は[腰])を、[左ボタン]を押しながらドラッグします。

例:Y軸を中心とした回転
マウスを左右方向へ動かすと、モデル全体がそれ自身のY軸を中心として回転します。

【回転前】

【回転後】

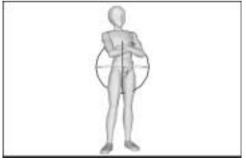
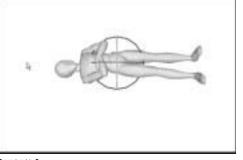
マウスを上下方向へ動かすと、モデル全体がそれ自身のX軸を中心として回転します。

例:X軸を中心とした回転

【回転前】

【回転後】

- **[モデル]全体を回転（X軸またはY軸を中心とした回転のみに制限）**
  [モデル]の外側(背景部分)または[モデル]のルート階層となるパーツ(通常は[腰])を、[Z]+マウスの[左ボタン]を押しながらX軸(左右)方向またはY軸(上下)方向へドラッグします。
  X軸(左右)方向へのドラッグを行うと、モデル全体がそれ自身の[Y軸]を中心として回転します。
  Y軸(上下)方向へのドラッグを行うと、モデル全体がそれ自身の[X軸]を中心として回転します。

- **[モデル]全体を回転（Z軸を中心とした回転）**
  [モデル]の外側(背景部分)または[モデル]のルート階層となるパーツ(通常は[腰])を、[Ctrl]+マウスの[左ボタン]を押しながらドラッグします。
  マウスをX軸(左右)方向に動かすと、モデル全体がZ軸を中心として回転します。

例:Z軸を中心とした回転

【回転前】

【回転後】

[モデル選択...]ボタン
[3Dデッサン人形]は、使用頻度の高い[ポーズ]が既に登録されており、性別・体型などに応じて、使用目的に合ったものを選択することができます。

[モデル選択...]ボタンをクリックすると、[モデル選択]ダイアログが開きます。

[モデル選択]ダイアログ

[モデル選択]ダイアログでは、使用したい[モデル]と、その[ポーズ]の選択を行います。

- [モデル選択]メニュー
  使用したい[モデル]を選択します。
  以下の5種類から選択できます。
  [男6頭身・普通]
  [女6頭身・普通]
  [男7頭身・筋肉質]
  [女7頭身・グラマー]
  [3頭身・デフォルメ]

- **[ポーズ選択]メニュー**
  使用したい[ポーズ]を選択します。
  [モデル]ごとに、異なった[ポーズ]が複数用意されています。

- **[OK]ボタン**
  ダイアログの設定に従って、[モデル]を選択し、ダイアログを閉じます。

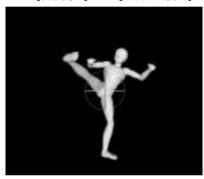
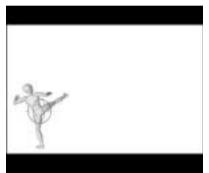
- **[キャンセル]ボタン**
  [モデル]の選択を中止して、ダイアログを閉じます。

・**[移動]**

【[カメラ]と[ポーズ]について】

[3Dデッサン人形]フィルタの[プレビューエリア]は、二つの視点を持っています。
丁度、一つの[モデル]を二つのカメラで撮影しているようなものです。
一つめの視点は[カメラ]表示と呼ばれ、もう一方は[ポーズ]表示と呼ばれます。

[カメラ]表示選択時に[プレビューエリア]に表示されている画像が、[OK]ボタンをクリックした際に、[ネームレイヤー]として[コマウィンドウ]に追加されます。
[ポーズ]表示選択時に[プレビューエリア]に表示されている画像は、[OK]ボタンをクリックしても[ネームレイヤー]には追加されません。

従って、[ポーズ]表示は、主にモデルに対してポーズを決める際に使用し、[カメラ]表示は、主に[ポーズ]表示側で[ポーズ]を決めた後の[モデル]の配置の際に使用します。

[ポーズを決めて]

[配置する]

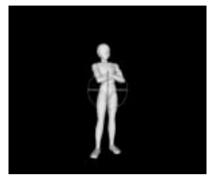
・**[カメラ]ボタン**

[プレビューエリア]を[カメラ]表示に設定します。

[プレビューエリア／カメラ表示]

[カメラ]表示選択時には、[プレビューエリア]の背景部分には、対応する[コマウィンドウ]の画像が表示され、[コマウィンドウ]の外側に対応する部分は[黒]で表示されます。

・**[ポーズ]ボタン**

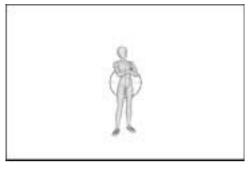
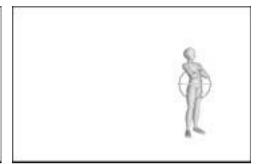
[プレビューエリア]を[ポーズ表示]に設定します。

[プレビューエリア／ポーズ表示]

[ポーズ表示]選択時には、[プレビューエリア]の背景部分は[黒]で表示されます。

・[左右]

スライダーの操作で、[モデル]を左右(X軸方向)に移動させます。

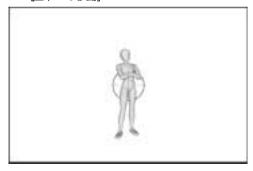
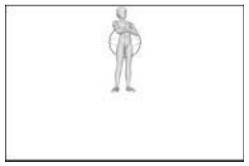
【左右への移動】

左右①　　左右①

[移動前]　　[移動後]

[上下]

スライダーの操作で、[モデル]を上下(Y軸方向)に移動させます。

・[上下への移動]

上下②　　上下②

[移動前]　　[移動後]

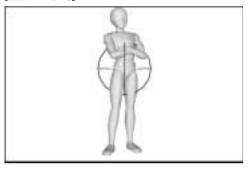
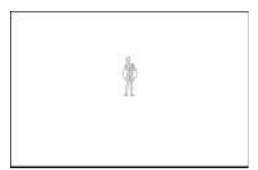
・[前後]

スライダーの操作で、[モデル]を前後(=手前と奥/Z軸方向)に移動させます。

[前後への移動]

前後③　　前後③

【移動前】　　【移動後】

・[回転]

・[X]

スライダーの操作で、[モデル]全体を、それ自身のX軸を中心として回転させます。

[Y軸を中心とした回転]

X④　　X④

【回転前】　　【回転後】

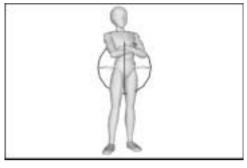
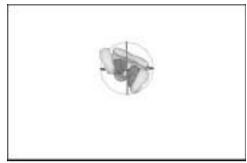
・[Y]
スライダーの操作で、[モデル]全体を、それ自身のY軸を中心として回転させます。

[X軸を中心とした回転]

Y⑤

【回転前】

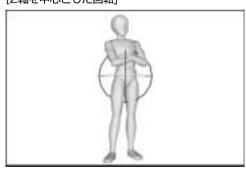
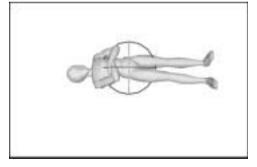
Y⑤

【回転後】

・[Z]
スライダーの操作で、[モデル]全体をZ軸を中心として回転させます。

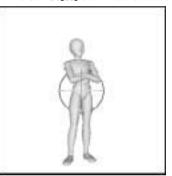
[Z軸を中心とした回転]

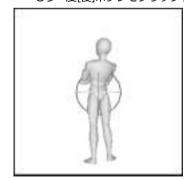
Z⑥

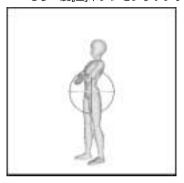
【回転前】

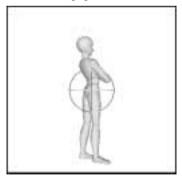
Z⑥

【回転後】

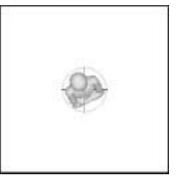
・[アングル]
[モデル]を表示する[アングル](方向)を切り替えます。

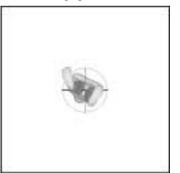
・[前]ボタン
[前]ボタンをオンにすると、[モデル]がどのように回転した状態でも、[モデル]の前面からプレビューを行います。
[前]ボタンをオンににしている間は、[モデル]全体の移動および[モデル]全体の回転は行うことができません。
もう一度[前]ボタンをクリックすると、元の状態に戻ります。

[アングル/前]

・[後]ボタン
[後]ボタンをオンにすると、[モデル]がどのように回転した状態でも、[モデル]の後面からプレビューを行います。
[後]ボタンをオンににしている間は、[モデル]全体の移動および[モデル]全体の回転は行うことができません。
もう一度[後]ボタンをクリックすると、元の状態に戻ります。

[アングル/後]

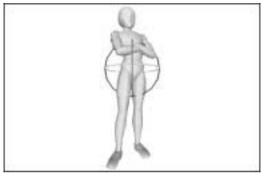
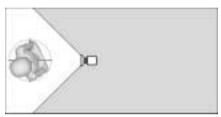
・[左]
[左]ボタンをオンにすると、[モデル]がどのように回転した状態でも、[モデル]の左腕の方向からプレビューを行います。
[左]ボタンをオンににしている間は、[モデル]全体の移動および[モデル]全体の回転は行うことができません。
もう一度[左]ボタンをクリックすると、元の状態に戻ります。

[アングル/左]

・[右]
[右]ボタンをオンにすると、[モデル]がどのように回転した状態でも、[モデル]の右腕の方向からプレビューを行います。
[右]ボタンをオンににしている間は、[モデル]全体の移動および[モデル]全体の回転は行うことができません。
もう一度[右]ボタンをクリックすると、元の状態に戻ります。

[アングル/右]

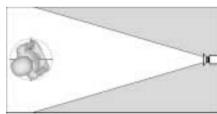
・[上]
[上]ボタンをオンにすると、[モデル]がどのように回転した状態でも、[モデル]の上方向からプレビューを行います。
[上]ボタンをオンににしている間は、[モデル]全体の移動および[モデル]全体の回転は行うことができません。
もう一度[上]ボタンをクリックすると、元の状態に戻ります。

[アングル/上]

・[下]
[下]ボタンをオンにすると、[モデル]がどのように回転した状態でも、[モデル]の下方向からプレビューを行います。
[下]ボタンをオンににしている間は、[モデル]全体の移動および[モデル]全体の回転は行うことができません。
もう一度[下]ボタンをクリックすると、元の状態に戻ります。

[アングル/下]

・[レンズ]
[プレビューエリア]に[モデル]を表示する際の画角を設定します。
画角を調節することによって、[モデル]の見え方(パースのかかりぐあい)を調整することができます。

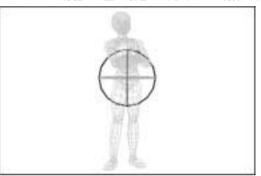
[広角]は、手前にあるものはより大きく、奥にあるものはより小さく見えるため、遠近感(パース)が強調されて見えます。

[広角表示]

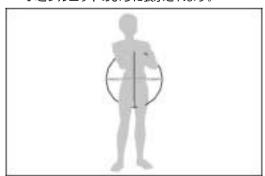
[広角表示/上から見た図]

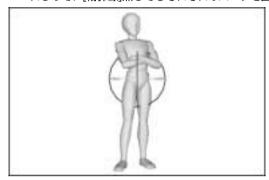
[望遠]は、手前にあるものと奥にあるものの、大きさの差が小さいため、遠近感は弱まって見えます。

[望遠表示]

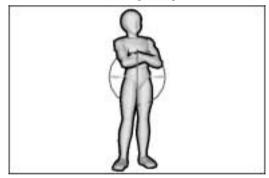
[望遠表示/上から見た図]

・[シェーディング]
[プレビューエリア]に表示される[モデル]の[シェーディング](表示方法)を決定します。
シェーディングを調節することによって、作業に最適な、[モデル]の質感や見え方を選択することができます。

・[ワイヤーフレーム]
[モデル]を[ワイヤーフレーム]で表示します。
[ワイヤーフレーム]表示とは、3Dのモデルを、頂点およびその頂点を結ぶ線によって表現する表示方法です。
モデルの骨組みが全て素通しで見えるのが特徴です。

[ワイヤーフレーム表示]

・[陰影なし]
[モデル]を[陰影なし]で表示します。
[陰影なし]表示では、モデル全体が単一色で塗りつぶされ、陰影が表示されないので、[輪郭線]が無いとシルエットのように表示されます。

[陰影なし表示]

・[陰影あり]
[モデル]を[陰影あり]で表示します。
[陰影なし]表示では、モデル全体が単一色で塗りつぶされますが、[陰影なし]と違って陰影が表示されるので、[輪郭線]無しでもそれぞれのパーツを区別することができます。

[陰影あり表示]

・[輪郭線]
[3Dデッサン人形]プラグインは、[モデル]の輪郭に黒い[輪郭線]を表示することができます。
スライダーの操作で、[輪郭線]の太さをコントロールします。

【輪郭線表示】

◇*集中線...*

[集中線]を描画するフィルタです。
コマンドを実行すると、[集中線]を描画します。

[集中線]ダイアログ

[集中線プレビューエリア]

・**[中心点]**
集中線を発生させる際の中心となる点です。

[設定]

・**[長さ]**
発生させる集中線の長さ(1～600)を設定します。(単位:mm)
・**[太さ]**
発生させる集中線の太さ (0.00～10.00)を設定します。(単位:mm)
・**[間隔]**
発生させる集中線の間隔(0.5～50.00)を設定します。(単位:度)
・**[ずれ]**
発生させる集中線のずれ(0.00～150.00)を設定します。(単位:mm)
・**[距離]**
発生させる集中線の中心点からの距離(0～300)を設定します。(単位:mm)
・**[乱れ]**
上記4種類のパラメーター([長さ][太さ][間隔][ずれ]) に対して、乱数をもとに誤差(0～4)を発生させます。[乱れ]に0以外の数値を指定すると、描画された[集中線]の各パラメーターは、各フィールドで設定された値を上回る事が有ります。

注:[乱れ]のパラメーターの単位はmmではなく、それぞれのパラメーターに対する誤差のかかりぐあいを相対的に表したものです。従って、[長さ]=50の設定の際に、[乱れ] =4に設定しても、長さが46～54mmになるわけでは有りません。

[入り抜き]
入り(線の描き始めの、細い線から太い線へ変化する部分)と抜き(線の描き終わりの、太い線から細い線へ変化する部分)に関する設定を行います。

・**[内側]**
オンの場合、集中線の内側の部分に[入り]を付けます。
オフの場合は、[入り]の無い[集中線]を発生させます。

・**[外側]**
オンの場合、集中線の外側の部分に[抜き]を付けます。
オフの場合は、[抜き]の無い[集中線]を発生させます。

[色]
・**[黒]**
集中線を[黒]で描画します。
・**[白]**
集中線を、[白]で描画します。
・**[透明]**
集中線を、[透明]で描画します。
・**[黒背景・透明]**
黒無地の背景を作成し、その上に[透明]で集中線を描画します。
[新規にレイヤーを作成する]がオンの場合にのみ選択可能です。

・**[白背景・透明]**
黒無地の背景を作成し、その上に[透明]で集中線を描画します。
[新規にレイヤーを作成する]がオンの場合にのみ選択可能です。

[表示サイズ選択]メニュー
[最大][大][中][小][最小]の5種類から選択する事ができます。

[コマ画像を合成する]
オンにすると、コマの画像(注)に[集中線]を合成して表示します。

注:作業対象となっている[コマ]の、全てのレイヤーを統合した結果の画像。

[プレビューの精度]
[集中線プレビューエリア]に表示される集中線のプレビューを[高精度][中精度][低精度]の3段階から選択します。

[新規にレイヤーを作成する]
オフの時は、選択されたレイヤーに対して、直接[集中線]を描画します。
オンの時は、選択されたレイヤーの上に新規にレイヤーを作成し、そのレイヤーに対して[集中線]を描画します。
選択されたレイヤーに対して描画は行いません。

注:[新規にレイヤーを作成する]を操作できるのは、[ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー]を選択している場合だけです。それ以外のレイヤーを選択している場合には、スイッチは必ずオンに設定されます。

[生成]ボタン
[乱れ]の設定に従って、新たな乱数を元に誤差を加えた[集中線]を生成します。

[OK]ボタン
ダイアログの設定に従って、[集中線]を発生させます。
[新規にレイヤーを作成する]がオンの場合は、[OK]ボタンをクリックすると[新規レイヤー]ダイアログが表示されます。

[新規レイヤー]ダイアログ
・**[レイヤー名]**
新規に作成するレイヤーの名称を設定します。
・**[種類]**
新規に作成されるレイヤーの種類を、[ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー]のいずれかを選択します。
・**[キャンセル]ボタン**
[集中線]の描画を中止して、ダイアログを閉じます。

◇消失点...

[消失点]を描画するフィルタです。
コマンドを実行すると、[消失点]を描画します。
[消失点]は、パースを付けた絵を描く際の補助線として利用します。
注:[コマウィンドウ]の[ネームレイヤー]に対してのみ使用できます。

[消失点]ダイアログ

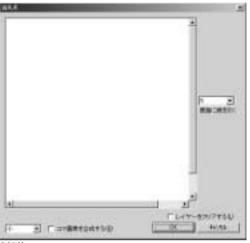
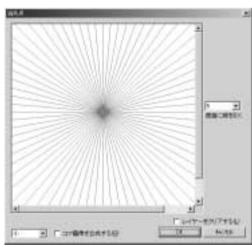
[消失点プレビューエリア]

[消失点]を表示します。
[消失点]の追加、移動、削除を行います。

[消失点の追加]

[消失点プレビューエリア]上で、任意の場所をクリックします。

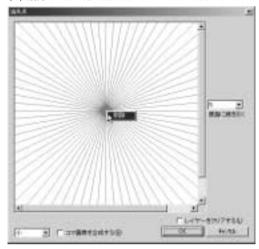
追加前

追加後

注:消失点は最大3つまで追加できます。

[消失点の移動]

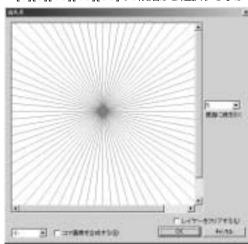
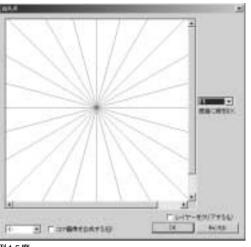
移動させたい消失点をドラッグします。

[消失点の削除]

(1).削除したい消失点の上で、マウスを右クリックします。

(2).コンテキストメニューが表示されたら、[削除]コマンドを選択します。

(3).コマンドを実行すると、消失点が削除されます。

注:警告ダイアログは表示されません。

・**[放射間隔選択]メニュー**
消失点から放射される補助線の間隔を設定します。
[1][5][10][15][30]の5段階から選択する事ができます。(単位:度)

例/5度

例15度

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[最大][大][中][小][最小][極小]の6種類から選択する事ができます。

・**[コマ画像を合成する]**
オンにすると、コマの画像(注)に[消失点]を合成して表示します。

注:作業対象となっている[コマ]の、全てのレイヤーを統合した結果の画像です。

・**[OK]ボタン**
ダイアログの設定に従って、[消失点]を描画します。

・**[キャンセル]ボタン**
[消失点]の描画を中止して、ダイアログを閉じます。

・**[レイヤーをクリアする]**
レイヤーの画像をクリア(消去)して消失点を描画します。

B-8.[ウィンドウ]メニュー(コマウィンドウ)

◆ツールバー
コマウィンドウのツールバーの表示/非表示を切り替えます。

◆ステータスバー
コマウィンドウに関する各種情報を表示します。
詳細は、コマウィンドウの[ステータスバー(コマウィンドウ)]を参照して下さい。

◆ツールパレット　F6
ツールパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[ツールパレット]のページを参照して下さい。

◆ツールオプションパレット　F7
ツールオプションパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[ツールオプションパレット]のページを参照して下さい。

◆オブジェクトパレット　F8
オブジェクトパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[オブジェクトパレット]のページを参照して下さい。

◆トーンパレット　F9
トーンパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[トーンパレット]のページを参照して下さい。

◆マテリアルパレット　F10
マテリアルパレットの表示/非表示を切り替えます。
使用方法は[マテリアルパレット]のページを参照して下さい。

◆重ねて表示
現在開いている全てのウィンドウを、フレームウィンドウの左上隅から右下に向かって階段状に(カスケード)表示します。

◆上下に並べて表示
現在開いている全てのウィンドウを、フレームウィンドウの上から下に並べて表示します。

◆左右に並べて表示
現在開いている全てのウィンドウを、フレームウィンドウの左から右に並べて表示します。

◆(現在開いているウィンドウのリスト)
現在開いているウィンドウが一覧表示されます。
ウィンドウ名を選択すると、該当するウィンドウがアクティブになります。

B-9.[ヘルプ]メニュー(コマウィンドウ)

◆Comic Studioホームページへ
Webブラウザーを起動して、ComicStudioのホームページを表示します。

◆Comic Studioツールページへ
Webブラウザーを起動して、ComicStudioのツールに関するページを表示します。
ComicStudioツールページでは、最新の技術情報、アップデーター等を手に入れる事ができます。

◆バージョン情報
ComicStudioのバージョンに関する情報を表示します。
コマンドを実行すると、[バージョン情報ウィンドウ]が表示されます。
ComicStudioが使用しているコンポーネントのバージョン等を確認する事ができます。

C.ツールバー解説 (コマウィンドウ)

◆[更新]ボタン
[コマウィンドウ]の表示内容を、最新の状態に更新します。

◆[表示サイズ選択]メニュー
[コマウィンドウ]内の表示サイズを変更します。
[最大]、[大]、[中]、[小]、[最小]の5段階から選択する事ができます。

◆[ルーラー表示]ボタン
[コマウィンドウ]内の[ルーラー]の表示/非表示を切り替えます。

◆[透明部分表示]ボタン
[表示]メニューの[透明部分表示](コマウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

◆[周辺表示]ボタン
[表示]メニューの[周辺表示](コマウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

◆[トンボ・基本枠表示]ボタン
[トンボ・基本枠]の表示/非表示を切り替えます。

◆[ガイド表示]ボタン
[ガイド]の表示/非表示を切り替えます。

◆[定規モード]ボタン
[表示]メニューの[定規モード](コマウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

◆[タブレット範囲表示]ボタン
[表示]メニューの[タブレット範囲表示](コマウィンドウ)コマンドを参照して下さい。

◆[コマンド表示]ボタン
コマウィンドウでのみ使用できるコマンドを表示します。

[コマウィンドウ]用に用意されている以下のコマンドを、[コマウィンドウ]のツールバーからも使用可能です。

- **[切り取り]**
  [コマウィンドウ]の[編集]メニューを参照して下さい。
- **[コピー]**
  [コマウィンドウ]の[編集]メニューを参照して下さい。
- **[貼り付け]**
  [コマウィンドウ]の[編集]メニューを参照して下さい。

7章
フレームウィンドウ
7章
作品ウィンドウ
7章
ページウィンドウ
7章
コマウィンドウ

- **[白を透明にして貼り付け]**
  [コマウィンドウ]の[編集]メニューを参照して下さい。
- **[クリア]**
  [コマウィンドウ]の[編集]メニューを参照して下さい。
- **[移動と変形]**
  [コマウィンドウ]用に用意されている以下のコマンドを、[コマウィンドウ]のツールバーからも使用可能です。
  ・[拡大・縮小]
  ・[回転]
  ・[ゆがみ]
  ・[自由変形]
  ・[遠近法]
  ・[左右反転]
  ・[上下反転]

  [コマウィンドウ]の[編集]メニューの[移動と変形]を参照して下さい。

- **[定規]**
  [コマウィンドウ]用に用意されている以下のコマンドを、[ページウィンドウ]のツールバーからも使用可能です。
  ・[定規スナップモード]
  ・[描き終わりマスキングモード]
  ・[描き始めマスキングモード]
  ・[放射線モード]
  ・[平行線モード]
  ・[水平にする]
  ・[垂直にする]
  ・[辺を揃える]
  ・[左右の既定間隔で平行にする]
  ・[上下の既定間隔で平行にする]
  ・[間隔を指定して平行にする]
  ・[ロック]
  ・[アンロック]

  [コマウィンドウ]の[定規]メニューを参照して下さい。

- **[メモの編集]**
  [ページウィンドウ]の[コマ]メニューを参照して下さい。

- **[拡大・縮小]**
  [ページウィンドウ]の[編集]メニューの[移動と変形]を参照して下さい。

D.ステータスバー(コマウィンドウ)

11.11cm×9.69cm　デフォルト　5.72cm×3.13cm　変更

- **[コマサイズ表示エリア]**　コマのサイズを表示するエリアです。
- **[レイヤー名表示エリア]**　レイヤーの名称を表示するエリアです。
- **[カーソル位置表示エリア]**　ウィンドウ上でのカーソル位置を表示するエリアです。
- **[変更表示エリア]**　ウィンドウが開かれた後に変更されたかどうかを表示するエリアです。

ツールバー・パレット

ツールパレット

[標準セット] [定規] [ネーム] [コマ割り] [仕上げ]

◆ツールセットメニュー

[ツールセット]を切り替えます。
[ツールセット]とは、複数のツールを組み合わせてセットにしたものです。
ComicStudioでは、以下のツールセットが標準で用意されています。

[標準セット]
ComicStudioが標準で用意しているツールのセットです。

[定規]
ComicStudioが標準で用意している定規のセットです。

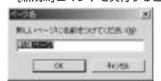
[ネーム]
主に、[ネーム]を作成する際に使用するツールのセットです。

[コマ割り]
主に、[コマ割り]を行う際に使用するツールのセットです。

[仕上げ]
主に、[仕上げ]を行う際に使用するツールのセットです。

本マニュアルでは、[標準セット]と[定規]に関して説明します。
　また、ComicStudioでは標準の[ツールセット]以外にも、お気に入りのツールだけを集めた[ツールセット]を作成する事ができます。

　[ツールセットメニュー]をクリックすると、メニューがポップアップします。使用するツールセットを選択して下さい。

[新規セット]の作り方
(1).[ツールセットメニュー]をクリックして、メニューをポップアップさせます。
(2).[新規...]コマンドを選択します。
　[新規...]コマンドを実行すると、[ページ名]ダイアログが表示されます。

(3).キーボードから、[新規セット]に新しい名前を入力します。
(4).ツールパレットが[新規セット]に切り替わります。

◆ツールアイコンの入れ替え方 (同じ[ツールセット]内での入れ替え)

各ツールのアイコンは、自由に配置を入れ替える事ができます。

(1).動かしたいツールをクリックして、ツールのアイコンが選択された状態にします。

(2).動かしたいツールのアイコンをクリックして、ずらすと、アイコンが切り離された状態になり、自由に動かせるようになります。

注:[ペンツール]のように複数の設定を切り替えることのできるツールは、アイコンをドラッグすることによって、設定を使い分ける事ができます。

(3).アイコンをドラッグして、新しく配置したいマウスのボタンを放します。(ドラッグ終了)

(4).アイコンは、新しい位置に配置されます。

注:[描画色選択(黒)][描画色選択(白)][描画色選択(透明)]ボタンは、入れ替える事はできません。

◆ツールアイコンの入れ替え方 (他の[ツールセット]へのコピー)

(1).動かしたいツールをクリックして、ツールのアイコンが選択された状態にします。

(2).動かしたいツールのアイコンをクリックして､(そのままボタンを放さずに)アイコンをドラッグします。

アイコンが切り離された状態になり、自由動かせるようになります。

(3).[ツールセット]メニューの上にドラッグすると、[ツールセットメニュー]がポップアップします。

(4).ツールをコピーしたい先の(コピー先となる)[ツールセット]をメニューの中から選択します。

(5).[新規セット]を選択した際には、[ページ名]ダイアログが表示されます。名前を入力して、[OK]ボタンをクリックします。

(6).ツールのアイコンが、コピーしたい先の(コピー先となる)[ツールセット]にコピーされます。

◆ツールセットの削除方法

(1).[ツールセットメニュー]から、削除したい[ツールセット]を選択します。

[ツールパレット]が、削除したい[ツールセット]に切り替わります。

(2).[ツールセットメニュー]から、[削除]コマンドを選択します。

注:[標準セット]と[定規]は、削除する事はできません。

A.[標準セット](ツールパレット)

ベクターペンレイヤーで以下のツールを使用する場合､範囲選択がされていても､範囲は無視されます。
[ペン][マジック][塗りつぶし][エアブラシ][直線][矩形][楕円][太線化][細線化][線つまみ][線なおし][テキスト]

◆[描画色選択(黒)]ボタン

描画色(描画ツールで描画する際の色)を黒に設定します。ネームや線画の描画等に使用します。
[ツールパレット]の[描画色]ボタンが有効な際は､[G]キーを押す事で､描画色を[黒]→[白] →[透明]に交互に切り替える事ができます。

◆[描画色選択(白)]ボタン

描画色(描画ツールで描画する際の色)を白に設定します。ホワイト修正等に使用します。
[ツールパレット]の[描画色]ボタンが有効な際は､[G]キーを押す事で､描画色を[黒]→[白] →[透明]に交互に切り替える事ができます。

◆[描画色選択(透明)]ボタン

描画色(描画ツールで描画する際の色)を透明に設定します。トーンの削り等に使用します。
[ツールパレット]の[描画色]ボタンが有効な際は､[G]キーを押す事で､描画色を[黒]→[白] →[透明]に交互に切り替える事ができます。

◆[矩形選択]ツール

コマンド、ツールの実行対象となる(※)、矩形の選択範囲を作成します。
選択範囲にしたい部分をマウス、またはタブレットでドラッグします。

Shiftキーを押しながらドラッグすると、現在の選択範囲に新たな選択範囲を加える事ができます。
Altキーを押しながらドラッグすると、現在の選択範囲から新たな選択範囲を削除する事ができます。
カーソルキーを使用して、選択範囲を移動させる事ができます。

※コマンド、ツールによっては、選択範囲による制限を受けないものも有ります。

ツールオプション:なし
[ツールパレット]に[矩形選択]ツールが表示されている際は、[M]キーを押す事で、[矩形選択]ツール→[楕円選択]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[楕円選択]ツール

コマンド、ツールの実行対象となる、楕円の選択範囲を作成します。
選択範囲にしたい部分をマウス、またはタブレットでドラッグします。

Shiftキーを押しながらドラッグすると、現在の選択範囲に新たな選択範囲を加える事ができます。
Altキーを押しながらドラッグすると、現在の選択範囲から新たな選択範囲を削除する事ができます。
カーソルキーを使用して、選択範囲を移動させる事ができます。

ツールオプション:なし
[ツールパレット]に[楕円選択]ツールが表示されている際は、[M]キーを押す事で、[楕円選択]ツール→[矩形選択]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[投げなわ]ツール

コマンド、ツールの実行対象となる(※)、自由な形状の選択範囲を作成します。
選択範囲にしたい部分をマウス、またはタブレットでドラッグします。
線で囲まれた、自由な形状の選択範囲を作る事ができます。

Shiftキーを押しながらドラッグすると、現在の選択範囲に新たな選択範囲を加える事ができます。
Altキーを押しながらドラッグすると、現在の選択範囲から新たな選択範囲を削除する事ができます。
カーソルキーを使用して、選択範囲を移動させる事ができます。

※コマンド、ツールによっては、選択範囲による制限を受けないものも有ります。

ツールオプション:なし
[ツールパレット]に[投げなわ]ツールが表示されている際は、[L]キーを押す事で、 [投げなわ]ツールに切り替える事ができます。

◆[マジックワンド]ツール

クリックしたピクセルに隣接し、かつ同じ色の全てのピクセルを選択範囲にする事ができます。

ツールオプション:なし
[ツールパレット]に[マジックワンド]ツールが表示されている際は、[O]キーを押す事で、 [マジックワンド]ツールに切り替える事ができます。

◆[手のひら]ツール

ウィンドウ内の画像をスクロールさせる事ができます。

[実寸マッピングモード] 選択時
Shiftキーを押しながらドラッグすると、[タブレット範囲] を移動する事ができます。

ツールオプション:なし
[ツールパレット]に[手のひら]ツールが表示されている際は、[H]キーを押す事で、 [手のひら]ツールに切り替える事ができます。

◆[虫めがね]ツール

ウィンドウ内の画像の拡大表示/縮小表示を行います。

ウィンドウ内をクリックすると、クリックしたピクセルを中心に拡大表示を行います。
Altキーを押しながらウィンドウ内をクリックすると、クリックしたピクセルを中心に縮小表示を行います。

ツールオプション:なし

◆[レイヤー移動]ツール

レイヤーの位置を移動させる事ができます。
[オブジェクト]パレットで、移動させたいレイヤーを選択し、ウィンドウ内でドラッグしてレイヤーを移動させます。

全てのレイヤーに対して使用する事ができます。
[ツールパレット]に[レイヤー移動]ツールが表示されている際は、[V]キーを押す事で、 [レイヤー移動]ツールに切り替える事ができます。

◆[回転]ツール

[コマウィンドウ]の表示を回転させるツールです。
描きやすい角度に表示内容を回転させた状態で描画を行うことができます。

ウィンドウ内の任意の位置をドラッグします。
ドラッグ中に、太い赤線で表示されているのが、画像の上方向です。

[回転]ツールのアイコンをダブルクリックすると、画像の回転をリセットして、初期状態に戻すことができます。

ツールオプション([回転]ツール)

・[角度]　数値入力によって、画像表示を回転させることができます。(単位:度)
角度を示すインジケーターをクリックしても、同様に角度を変化させることができます。

[ツールパレット]に[回転]ツールが表示されている際は、[R]キーを押す事で、[回転]ツールに切り替える事ができます。

◆[コマ作成]ツール

コマを作成するツールです。
ページウィンドウ内のコマを作りたい位置でドラッグを行います。
マウスのボタンを放すと、ページ内にコマが作成され、オブジェクトパレット([コマレイヤー]タブ)に新しく作成されたコマレイヤーが表示されます。
ページウィンドウ選択時、かつオブジェクトパレットの[コマレイヤー]タブが選択されている時(コマモード)にのみ使用可能です。
[ツールパレット]に[コマ作成]ツールが表示されている際は、[Y]キーを押す事で、[コマ作成]ツール→[コマ選択]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[コマ選択]ツール

コマを選択するツールです。
ページウィンドウ選択時、かつオブジェクトパレットの[コマレイヤー]タブが選択されている時にのみ使用可能です。
ページウィンドウ内の選択したいコマをクリックします。

コマをクリックすると、オブジェクトパレット([コマレイヤー]タブ)に上の該当するコマレイヤーが選択された状態になります。
[ツールパレット]に[コマ選択]ツールが表示されている際は、[Y]キーを押す事で、[コマ選択]ツール→[コマ作成]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[トンボ/ガイド線移動]ツール

トンボまたはガイド線を移動するツールです。
ページウィンドウ選択時にのみ使用可能です。

[トンボの移動]
[ページウィンドウ]内のトンボをドラッグします。

コマ上で右クリックするとコンテキストメニューが表示され､コマの拡大・縮小を行う事ができます。
Shiftキーを押しながらハンドルをドラッグすると縦横比を保ったまま拡大・縮小を行う事ができます。

[基本枠の移動]
基本枠をドラッグします。

[ガイド線の移動]
・[新規ガイド線]の作成
この操作は［トンボ／ガイド線移動］ツールを選択していなくても可能です。
ルーラー上でマウス(またはタブレット)をクリックします。
そのままカーソルをドラッグすると、ガイド線がルーラーから引き出されてきます。

ガイド線を固定したい位置でマウスボタンを放します(ドラッグ終了)

・[ガイド線]の移動

ページウィンドウ内の移動させたいガイド線上で、マウス(またはタブレット)をクリックします。

そのままカーソルをドラッグすると、ガイド線を移動させることができます。
ガイド線を固定したい位置でマウスボタンを放します(ドラッグ終了)

・[ガイド線]の削除

ページウィンドウ内の削除したいガイド線上で、マウス(またはタブレット)をクリックします。

そのままガイド線をドラッグし、ルーラー部分まで移動させることで削除できます。

◆[ペン]ツール

ペンタッチを生かして、Gペンや丸ペンの様な線を描画する事ができます。
[ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。
注：スタイラスペンの後ろを使用すると[消しゴム]ツールになります。

[ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー]選択時

[描画色選択(黒/白/透明)]ボタンで設定された描画色で、ペンタッチの描画を行います。

[トーンレイヤー]選択時

トーンレイヤーに設定されたトーンのパターンで、筆圧に応じた描画を行う事ができます。

[ペン]ツールアイコンを1秒以上クリックし続けると、アイコンがポップアップします。
ポップアップしたメニューから、3種類のペンを切り替えて使用する事できます。
3種類のペンは、それぞれ異なる設定を記憶させる事ができるので、3種類の異なった描き味の[ペン]を切り替えながら使用する事ができます。

ツールオプション([ペン]ツール)

・**[補正]** [補正]の度合いを調整します。
[補正]とは、タブレットが受け取った線のデータから、ノイズによるブレや、手の震えなどを修正する機能です。(0〜20)
補正を0にすると､タブレットから受け取った線のデータをほとんど修正せずに描画しますが､ノイズによるブレや手の震え等もそのまま反映してしまいます。
補正を大きくすると、タブレットから受け取った線のデータを補正するので、ノイズによるブレや手の震え等の影響は受けにくくなりますが、タブレット上で実際に描画された線とは若干異なります。
・**[サイズ]** ペン先のサイズを設定します。(0.1〜3.0)
・**[ペン先の編集]ボタン** [ペン先の編集]ダイアログが表示されます。

[ペン先の編集]ダイアログ

・**[ペン先形状選択]**

●	ペン先の形状を丸に設定します。
■	ペン先の形状を四角形に設定します。
多角形	ペン先の形状を多角形に設定します。
[頂点数設定]	多角形を選択した際の頂点の数を指定します。(3〜8)

・**[OK]ボタン**
ダイアログの設定に従ってペン先の形状を変更します。

・**[キャンセル]ボタン**
ペン先の形状の変更を中止して、ダイアログを閉じます。

・**[ペンの向きは常に一定]**
オンにすると、ペンを捻らずに一定の向きで固定したまま描画します。
オフにすると、ペンの移動の向きに沿ってペンを捻りながら描画します。

・**[入り]**
描き始めの部分で、線が徐々に太くなっていく、いわゆる[入り]のオン/オフを設定します。
・ショートカット
・「1」キー　[入り]のオン/オフを切り替えます。

例:5.0mmに設定した場合
描き始めから5.0mmの線を描いたところまでを滑らかに太くします。

・[抜き]
描き終わりの部分で、線が徐々に細くなっていく、いわゆる[抜き]のオン/オフを設定します。
・ショートカット
・「2」キー　[抜き]のオン/オフを切り替えます。

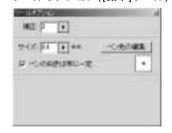
例:5.0mmに設定した場合
描き終わりまで5.0mmのとこらから終点までを滑らかに細くします。

・**[ペン先形状表示エリア]**
ペン先の形状を表示します。
エリア内をクリックすると、ペンの向きがクリックした点に移動します。
黒丸のポインタをつかんでドラッグすると、ペン先の形状を変形することができます。

・**[ペン先選択メニュー]**
[ペン]ツールの筆圧に対する反応を、[Gペン] [丸ペン] [カブラペン] [スクールペン]の中から選択する事ができます。
・[1]キー　[入り]設定のオン/オフを切り替えます。
・[2]キー　[抜き]設定のオン/オフを切り替えます。

◆[鉛筆]ツール

筆圧に応じた濃度でグレースケールの線を描画する事ができます。
[ネームレイヤー]選択時にのみ使用可能です。
注：スタイラスペンの後ろを使用すると[消しゴム]ツールになります。

ツールオプション([鉛筆]ツール)

・**[補正]**　[補正]の度合いを調整します。
　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・**[サイズ]**　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照

・**[ペン先の編集]ボタン**　[ペン先の編集]ダイアログが表示されます。
　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・**[ペンの向きは常に一定]**　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・**[ペン先形状表示エリア]**　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
[ツールパレット]に[鉛筆]ツールが表示されている際は、[P]キーを押す事で、 [鉛筆]ツール→[マジック]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[マジック]ツール

[線の太さ]と[線の濃さ]が均一な線を描画する事ができます。
[ネームレイヤー][ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。
注：スタイラスペンの後ろを使用すると[消しゴム]ツールになります。

ツールオプション([マジック]ツール)

・**[補正]**　[補正]の度合いを調整します。
　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・**[サイズ]**　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・**[ペン先の編集]ボタン**　[ペン先の編集]ダイアログが表示されます。
　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・**[ペンの向きは常に一定]**　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・**[ペン先形状表示エリア]**　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
[ツールパレット]に[マジック]ツールが表示されている際は、[Q]キーを押す事で、 [マジック]ツール→[ペン]ツールまたは[鉛筆]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[塗りつぶし]ツール

選択範囲を描画色で塗りつぶします。
[ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

選択範囲が無い場合には、全画面が対象になります。

ツールオプション:なし

[ツールパレット]に[塗りつぶし]ツールが表示されている際は、[K]キーを押す事で、[塗りつぶし]ツールに切り替える事ができます。

◆[消しゴム]ツール

ウィンドウ内でドラッグした部分を消去(透明で塗りつぶし)します。

[ネームレイヤー][ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

[ツールパレット]に[消しゴム]ツールが表示されている際は、[E]キーを押す事で、[消しゴム]ツールに切り替える事ができます。

ツールオプション([消しゴム]ツール)

- **[サイズ]** [ペン]ツール(ツールパレット)を参照
- **[ペン先の編集]ボタン** [ペン先の編集]ダイアログが表示されます。[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
- **[ペンの向きは常に一定]** [ペン]ツール(ツールパレット)を参照
- **[ペン先形状表示エリア]** [ペン]ツール(ツールパレット)を参照

◆[エアブラシ]ツール

描画色を透明に設定すると、「砂消しゴム」のような効果を得る事ができます。

[ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

ツールオプション([エアブラシ]ツール)

- **[サイズ]** [ペン]ツール(ツールパレット)を参照(サイズ:1〜100)
- **[ドット]** エアブラシを吹き付ける範囲(半径)を設定します。(0.01〜1.0)
- **[密度]** エアブラシを吹き付ける際のドットの密度を設定します。(1〜16)

- **[ドットランダム]** オンにすると、ドットの大きさがランダムになります。

[ツールパレット]に[消しゴム]ツールが表示されている際は、[E]キーを押す事で、[消しゴム]ツールに切り替える事ができます。

◆[直線]ツール

描画色を使用して直線を描画する事ができます。

[ネームレイヤー][ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

描画方法

(1).始点でドラッグを開始します。
(2).終点までカーソルを移動させます。
(3).終点でマウスドラッグを終了します。

[Shift]キーを押しながらドラッグすると、45°単位の角度で直線を描画することができます。

ツールオプション([直線]ツール)

- **[サイズ]** [ペン]ツール(ツールパレット)を参照
- **[ペン先の編集]ボタン** [ペン先の編集]ダイアログが表示されます。[ペン]ツール(ツールパレット)を参照

7章 ツールパレット
7章 ツールオプションパレット
7章 オブジェクトパレット
7章 トーンパレット
7章 マテリアルパレット

・[ペンの向きは常に一定]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[ペン先形状表示エリア]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[入り]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[抜き]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[1]キー　[入り]設定のオン/オフを切り替えます。
・[2]キー　[抜き]設定のオン/オフを切り替えます。

[ツールパレット]に[直線]ツールが表示されている際は、[N]キーを押す事で、[直線]ツールに切り替える事ができます。

◆[矩形]ツール

描画色を使用して矩形を描画する事ができます。
[ネームレイヤー][ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

描画方法
(1).始点(矩形の頂点)でドラッグを開始します。
[Shift]キーを押しながらドラッグすると、正方形を描画する事ができます。
[Ctrl]キーを押しながらドラッグすると、矩形を中心点から描画する事ができます。
(2).終点(対角の頂点)でドラッグを終了します。
(3).矩形を回転させない場合は、同じ場所で、カーソルを動かさずにもう一度クリックします。
(4).矩形を回転させたい場合は、カーソルをドラッグさせて矩形を回転させ、クリックで確定します。

ツールオプション([矩形]ツール)

・[サイズ]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[ペン先の編集]ボタン　[ペン先の編集]ダイアログが表示されます。
[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[ペンの向きは常に一定]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[ペン先形状表示エリア]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照

◆[楕円]ツール

描画色を使用して楕円を描画する事ができます。
[ネームレイヤー][ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

描画方法
(1).始点(楕円に内接する矩形の頂点)でドラッグを開始します。
[Shift]キーを押しながらドラッグすると、真円を描画する事ができます。
[Ctrl]キーを押しながらドラッグすると、楕円を中心点から描画する事ができます。
(2).終点(楕円に内接する矩形の対角の頂点)でドラッグを終了します。
(3).楕円を回転させない場合は、同じ場所で、カーソルを動かさずにもう一度クリックします。
(4).楕円を回転させたい場合は、カーソルをドラッグさせて矩形を回転させ、クリックで確定します。

ツールオプション([楕円]ツール)

・[サイズ]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[ペン先の編集]ボタン　[ペン先の編集]ダイアログが表示されます。
[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[ペンの向きは常に一定]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[ペン先形状表示エリア]　[ペン]ツール(ツールパレット)を参照

◆[太線化]ツール

ベクターペンレイヤーに描かれた線の上をドラッグすることによって、線を太らせることができます。
[ベクターペンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

ツールオプション([太線化]ツール)

・[効果範囲]　線を太らせる効果の影響する範囲(1～5)を設定します。
[効果範囲]を小さく設定した場合には、ドラッグした部分の前後には、あまり影響がありません。
[効果範囲]を大きく設定した場合には、ドラッグした部分の前後も影響を受けて

太くなります。

・[筆圧に対応させる] オンにすると、筆圧に対応します。
筆圧に応じて、ツールの影響する範囲が[効果範囲]で設定された範囲内で増減します。
オフにすると、ツールの影響する範囲は[効果範囲]で設定された範囲に固定されます。

[ツールパレット]に[太線化]ツールが表示されている際は、[I]キーを押す事で、[太線化]ツール→[細線化]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[細線化]ツール

ベクターペンレイヤーに描かれた線の上をドラッグすることによって、線を細らせることができます。
[ベクターペンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

ツールオプション([細線化]ツール)

・[効果範囲] 線を細らせる効果の影響する範囲(1～5)を設定します。
[効果範囲]を小さく設定した場合には、ドラッグした部分の前後には、あまり影響がありません。
[効果範囲]を大きく設定した場合には、ドラッグした部分の前後も影響を受けて細くなります。

・[筆圧に対応させる] オンにすると、筆圧に対応します。
筆圧に応じて、ツールの影響する範囲が[効果範囲]で設定された範囲内で増減します。
オフにすると、ツールの影響する範囲は[効果範囲]で設定された範囲に固定されます。

[ツールパレット]に[細線化]ツールが表示されている際は、[I]キーを押す事で、[細線化]ツール→[太線化]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[線つまみ]ツール

ベクターペンレイヤーに描かれた線をドラッグすることによって、線を変形させる事ができます。
[ベクターペンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

ツールオプション([線つまみ]ツール)

・[効果範囲] 線を変形させる効果の影響する範囲(1～5)を設定します。
[効果範囲]を小さく設定した場合には、ドラッグした部分の前後には、あまり影響がありません。
[効果範囲]を大きく設定した場合には、ドラッグした部分の前後も大きく影響を受けます。

[ツールパレット]に[線つまみ]ツールが表示されている際は、[U]キーを押す事で、[線つまみ]ツール→[線なおし]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[線なおし]ツール

[ベクターペンレイヤー] に描かれた複数の線を選択すると、1本の線として引き直すことができます。

[ベクターペンレイヤー]選択時にのみ使用可能です。

ツールオプション([線なおし]ツール)

・[滑らかさ] [補正]のなめらかさの度合いを調整します。
[ペン]ツール(ツールパレット)を参照
・[1]キー [入り]設定のオン/オフを切り替えます。
・[2]キー [抜き]設定のオン/オフを切り替えます。

◆[線つなぎ]ツール

線と線の間のすきまを自動的につなぐツールです。
[塗りつぶし]ツール等を使用する際に、色が隙間から漏れるのを防ぐ場合等に使用します。
[ラスターペンレイヤー]に対して使用することができます。

つなごうとする、線と線の隙間の部分をドラッグして囲みます。

ドラッグ中

ドラッグ終了後

ツールオプション([線つなぎ]ツール)

・[つなぎ幅]　どれだけ離れた線をつなぐかを設定します。
大きい数値を設定するほど、離れた隙間をつなぐことができます。(1.0〜5.0/単位:mm)
・[対象色]　線つなぎを行う線分の色を選択します。
[黒][白][透明]から、任意の色を選択することができます。

[ツールパレット]に[線つなぎ]ツールが表示されている際は、[J]キーを押す事で、[手のひら]ツールに切り替える事ができます。

◆[テキスト]ツール

テキストを入力します。
主に、フキダシ内のセリフの入力に使用します。
[コマウインドウ]選択時にのみ使用可能です。
[コマウィンドウ]内の任意の場所をクリックすると、[テキスト設定]ダイアログが表示されます。
[ツールパレット]に[テキスト]ツールが表示されている際は、[T]キーを押す事で、[テキスト]ツールに切り替える事ができます。

[テキスト設定]ダイアログ

・[テキストプレビューエリア]（ダイアログ左）
入力したテキストがプレビュー表示されるエリアです。

・[行揃え]
[先頭揃え][中央揃え][末尾揃え]の中から、行の揃え方を選択することができます。
- **[先頭揃え]**
各行の文字を行の先頭で揃えます。
- **[中央揃え]**
各行の文字を行の中央で揃えます。
- **[末尾揃え]**
各行の文字を行の末尾で揃えます。

・[色]
文字の[描画色]と[地の色]を設定します。
クリックする度に、[黒文字/透明地]→[白文字/透明地]→[透明文字/黒地]→[透明文字/白地]に切り替わります。

・[黒文字/透明地]

透明な背景に[黒]で文字を描画します。
通常は、この状態で使用します。
起動直後はこの状態になっています。

・[白文字/透明地]

透明な背景に[白]で文字を描画します。
黒地に白抜きの文字を入れる際などに使用します。

・[透明文字/黒地]

黒い背景に[透明]で文字を描画します。

・[透明文字/白地]

白い背景に[透明]で文字を描画します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[テキストプレビューエリア]内の表示サイズを変更します。
[最大]、[大]、[中]、[小]、[最小]の5段階から選択することができます。

・**[コマ画像を合成する]**
[コマウィンドウ] の画像を合成した状態で、[テキストプレビューエリア]に表示します。

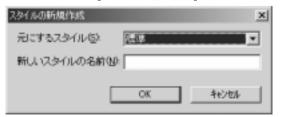
・**[スタイル]**
文字の[スタイル]を選択します。
初期状態では[標準]が選択されています。

・**[設定...]ボタン**
クリックすると、[スタイル設定]ダイアログが開きます。

[スタイル設定]ダイアログ

[スタイル]とは、ある種類の文字が特定のフォントで表示されるようにするためのしくみです。
[スタイル]を使用すると、「漢字は常にゴシック体で、ひらがなやカタカナは常に明朝体で表示される」等の効果が、簡単に実現可能です。
また、複数のスタイルを作成すると、例えば「通常会話スタイル」、「場面説明テキストスタイル」、「キャラクター別テキストスタイル」などを簡単に切り替えて、テキスト入力をおこなうことができます。

・**[スタイル]**
使用可能な[スタイル]をリスト表示します。

・**[新規作成]**
クリックすると、[スタイルの新規作成]ダイアログが表示されます。

- **[元にするスタイル]**
  新たに作成する[スタイル]の元になるスタイルを選択します。

- **[新しいスタイルの名前]**
  新たに作成する[スタイル]に付ける名前を入力します。

- **[OK]**
  ダイアログの設定に従って、新しい[スタイル]を作成します。

- **[キャンセル]**
  [スタイル]の作成を中止して、ダイアログを閉じます。

- **[削除]**
  リストで選択された[スタイル]を削除します。

- **[フォント]**
  ・[ひらがな・カタカナ用フォント]
  ひらがな・カタカナの表示に使用するフォントを設定します。
  使用する[フォント]と[サイズ](ポイント数)をドロップダウンリストから選択可能です。

  - **[漢字用フォント]**
    漢字の表示に使用するフォントを設定します。
    使用する[フォント]と[サイズ](ポイント数)をドロップダウンリストから選択可能です。

  - **[外字用フォント]**
    外字の表示に使用するフォントを設定します。
    使用する[フォント]と[サイズ](ポイント数)をドロップダウンリストから選択可能です。

  - **[記号用フォント]**
    記号の表示に使用するフォントを設定します。
    使用する[フォント]と[サイズ](ポイント数)をドロップダウンリストから選択可能です。

  - **[半角数字用フォント]**
    半角数字の表示に使用するフォントを設定します。
    使用する[フォント]と[サイズ](ポイント数)をドロップダウンリストから選択可能です。

  - **[1/3倍角数字用フォント]**
    1/3倍角数字の表示に使用するフォントを設定します。
    使用する[フォント]と[サイズ](ポイント数)をドロップダウンリストから選択可能です。

  - **[半角アルファベット用フォント]**
    半角アルファベット文字の表示に使用するフォントを設定します
    使用する[フォント]と[サイズ](ポイント数)をドロップダウンリストから選択可能です。

- **[行間]**
  改行した際の行と行の間隔(行間)を設定します。(単位:ポイント)

- **[ルビ登録時の行間]**
  文字に対してルビを登録した際の行間を設定します。(単位:ポイント)

- **[字間]**
  文字と文字の間隔(字間)を設定します。(単位:ポイント)

- **[太字]**
  オンにすると、文字を太字で表示します。

- **[斜体]**
  オンにすると、文字を斜体で表示します。

- **[下線]**
  オンにすると、文字に下線を表示します。

- **[取り消し線]**
  オンにすると、文字の上に取り消し線を表示します。

- **[袋文字(細)]**
  オンにすると、文字を袋文字(細)で表示します。

- **[袋文字(太)]**
  オンにすると、文字を袋文字(太)で表示します。

- **[ルビ]**
  ルビに関する設定を行います。

- **[フォント]**
  ルビに使用するフォントを選択します。

- **[サイズ]**
  ルビに使用するフォントのサイズを指定します。(単位:ポイント)

- **[位置]**
  ルビを表示する位置を[先頭揃え][中央揃え][末尾揃え]の中から選択します。

- **[調整]**
  ルビの表示位置をずらし(オフセット)ます。(単位:ポイント)

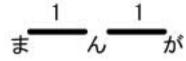
・[本文との間隔]

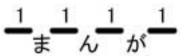
文字に対してルビを登録した際の、本文とルビとの間の行間を設定します。(単位:ポイント)

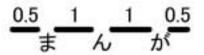
・[字間]

ルビの字間を設定します。

・[均等1]

ルビがn個有った場合、ルビを割り付けた[対象文字]の長さを(n-1)で割ったものが字間になり、図のように設定されます。

・[均等2]

ルビがn個有った場合、ルビを割り付けた[対象文字]の長さを(n+1)で割ったものが字間になり、図のように設定されます。

・[均等3]

ルビがn個有った場合、ルビを割り付けた[対象文字]の長さをnで割ったものが字間になり、図のように設定されます。

・[自由]

ルビの字間を任意の長さに設定します。

ルビの配置は[位置]に従います。

・[オプション]

[スタイル]のオプション設定を行います。
以下のオプションが用意されており、オン/オフを設定することができます。

・[半角文字を自動的に縦中横にする]
・[3文字以上の半角数字は自動的に1/3倍角文字を使用する]
・[“ ” を縦書き用に自動的に変更する]
・[〝 〟を縦書き用に自動的に変更する]
・[、を自動的に詰める]
・[。を自動的に詰める]
・[,を自動的に詰める]
・[·を自動的に詰める]
・[:を自動的に詰める]
・[;を自動的に詰める]
・[‘’を自動的に詰める]
・[. を自動的に詰める]
・[“”を自動的に詰める]
・[()を自動的に詰める]
・[「」を自動的に詰める]
・[《》を自動的に詰める]
・[{}を自動的に詰める]
・[『』を自動的に詰める]
・[【】を自動的に詰める]
・[〝 〟を自動的に詰める]

・[OK]ボタン

[スタイル設定]ダイアログの設定に従い、[スタイル]を設定し、ダイアログを閉じます。

・[キャンセル]ボタン

[スタイル]の設定を中止して、ダイアログを閉じます。

・[フォント]

入力しようとするテキストのフォントを設定します。
入力フィールドでテキストが選択された状態で[フォント]メニューを変更すると、選択された部分だけフォントを変更することができます。

・[サイズ]

入力しようとするテキストのサイズを設定します。(単位:ポイント)
入力フィールドでテキストが選択された状態で[サイズ]メニューを変更すると、選択された部分だけサイズを変更することができます。

・[行間]

入力しようとするテキストの行と行の間隔(行間)を設定します。(単位:ポイント)
入力フィールドでテキストが選択された状態で[行間]を変更すると、選択された部分を含む行だけ行間を変更することができます。

・[ルビ登録時の行間]

ルビを登録した際の行間を設定します。(単位:ポイント)
入力フィールドでテキストが選択された状態で[ルビ登録時の行間]を変更すると、選択された部分を含む行だけ行間を変更することができます。

・[字間]

入力しようとするテキストの文字と文字の間隔(字間)を設定します。(単位:ポイント)
入力フィールドでテキストが選択された状態で[行間]を変更すると、選択された部分を含む行だけ行間を変更することができます。

・[太字]
オンにすると、文字を太字で表示します。

・[斜体]
オンにすると、文字を斜体で表示します。

・[下線]
オンにすると、文字に下線を表示します。
注:[縦書き]選択時には使用できません。

・[取り消し線]
オンにすると、文字の上に取り消し線を表示します。
注:[縦書き]選択時には使用できません。

・[袋文字(細)]
オンにすると、文字を袋文字(細)で表示します。

・[袋文字(太)]
オンにすると、文字を袋文字(太)で表示します。

・[縦書き]
オンにすると、文字を縦書きで表示します。
オフにすると、文字を横書きで表示します。

・[縦中横]
オンにすると、縦書きの文章中に登場する英数字を横書きで表示します。
注:このような、縦書きの文章の中に登場する横書きを[縦中横]と呼びます。

・[ルビ設定...]ボタン
入力フィールドで選択された文字に対して[ルビ]を振る場合に使用します。
クリックすると、[ルビの設定]ダイアログが表示されます。

注:入力フィールドで文字が選択されていない場合や、複数行にまたがる選択がされている場合には、[ルビ設定...]ボタンを使用することはできません。

・[対象文字]
ルビを振る(対象となる)文字が登録されるリストです。
対象となる文字を分割することもできます。

分割の方法:
キャレットを分割したい場所へ移動させ、Enterキーを押します。
分割された[対象文字]は、下のリストへ移動します。
[対象文字]を分割することによって、ルビを振る範囲を自由にコントロールすることができます。

注:分割された[対象文字]を、再び結合させる場合は、結合したい[対象文字]の末尾でDeleteキーを使用します。

・[ルビ]
[対象文字]に対応するルビを入力するフィールドです。
ひらがな・カタカナだけでなく、漢字、英数字などキーボードから入力可能な文字は全て使用可能です。

・[フォント]
ルビに使用するフォントを選択します。

・[サイズ]
ルビに使用するフォントのサイズを指定します。(単位:ポイント)

・[位置]
ルビを表示する位置を[先頭揃え][中央揃え][末尾揃え]の中から選択します。

・[調整]
　ルビに使用される文字の間隔を調整します。(単位:ポイント)
・[本文との間隔]
　文字に対してルビを登録した際の、本文とルビとの間の行間を設定します。(単位:ポイント)

・[字間]
[スタイル設定]ダイアログ(テキストツール)の[字間]を参照して下さい。
・[均等1]
・[均等2]
・[均等3]
・[自由]

・[全てのルビを対象にする]
　オンの場合は、[フォント][サイズ][位置][調整][本文との間隔][字間]による設定は、[ルビの設定]ダイアログで入力された全て[ルビ]に対して有効です。
　全てのルビを、同じフォントやサイズで表示したい場合はオンにします。

　オフの場合は、[ルビ]の入力フィールドで選択された文字列に対してのみ有効になります。

・[ルビプレビュー]エリア
　[ルビの設定]ダイアログで設定されたルビのプレビュー画像を表示します。

・[プレビューサイズ選択]メニュー
　[ルビプレビューエリア]内の表示サイズを変更します。
　[最大]、[大]、[中]、[小]、[最小]の5段階から選択することができます。

・[ルビ削除...]ボタン
入力フィールドで選択された文字から[ルビ]を削除する場合に使用します。
ボタンをクリックすると、入力フィールドで選択された文字から[ルビ]が削除されます。

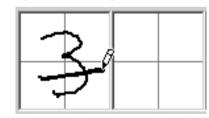
・[入力方法選択メニュー]
[通常][外字][手書き]の3種類から、文字の入力方法を選択します。

・[通常]
　入力フィールドに、キーボードから文字を入力します。
　ComicStudioの起動直後はこの状態になっています。

・[外字]
　[外字]を選択すると、入力フィールドの下に外字選択用の一覧表が表示されます。
　リストの中から使用したい文字をダブルクリックすると、その文字が入力フィールドに入力されます。

・[手書き]
　手書き入力機能を使用することができます。
　[手書き]　を選択すると、入力フィールドの下に手書き入力用の一覧表が表示されます。

リストの中から使用したい文字をクリックすると、その文字が入力フィールドに入力されます。

・[手書き入力エリア]

左右二つの手書き入力エリアが用意されています。
　機能は、左右どちらとも同じです。
　[手書き入力エリア]に、マウスまたはタブレットを使用して文字を入力して下さい。
　手書き文字認識機能によって、文字候補が右側に表示されます。

候補の中から該当する文字を選択し、クリックするとその文字が入力フィールドに入力されます。

・[設定...]
クリックすると、[文字認識]ダイアログが開きます。

[文字認識]ダイアログ
手書き文字認識に関する設定を行います。

・[文字候補数]
表示される文字候補の最大数を設定します。

・[辞書フォルダへのパス]
手書き文字認識用辞書が置いて有るフォルダのパスを指定します。

・[書き順の登録...]
辞書に無い書き順を登録することができます。
[書き順の登録...] ボタンをクリックすると、[書き順の登録]ダイアログが開きます。

・[文字入力エリア]
タブレットまたはマウスを使用して、書き順を入力するエリアです。

・[文字]
入力した文字に対応させる文字をキーボードから入力するフィールドです。

・[登録]
[登録]ボタンをクリックすると、[文字入力エリア]と[文字]で入力した、書き順と対応する文字を辞書に登録します。

注意:[登録]ボタンをクリックした後で、登録内容を取り消すことはできません。

・[クリアー]
[クリアー]ボタンをクリックすると、[文字入力エリア]に入力中の内容を消去します。
辞書の登録内容には影響有りません。

・[確認]
[確認]ボタンをクリックすると、[書き順の確認]ダイアログが開きます。

・[書き順の確認]ダイアログ
登録した書き順の確認を行います。

・[文字入力エリア]
タブレットまたはマウスを使用して、確認をしたい文字を、登録された書き順の通りに入力します。

・[文字候補表示]エリア
[文字入力エリア]に入力された文字に対応する文字候補が表示されます。

・[OK]ボタン
書き順の確認を終了して、[書き順の確認]ダイアログを閉じます。

・[OK]ボタン
書き順の登録を終了して、[書き順の登録]ダイアログを閉じます。

・[タグ表示]

オンにすると、入力フィールドの文字がタグ形式で表示されます。

・[タグの挿入]
[タグ表示]がオンの際に、タグをメニューから選択して挿入することができます。

【タグについて】

(1).[縦中横]タグ
書式の使用例:　<TTY>ABC</TTY>

<TTY> から </TTY> まで囲んだ文字が[縦中横]で設定されます。

(2).[ルビ]タグ
書式の使用例:
<RUBI>漫 画 <text="ま ん が " font="MS Pゴ シ ッ ク " size=12 distance=0 offset=0 position=TOP align=EQUAL1 gap=0></RUBI>

<RUBI> から </RUBI>まで囲んだ文字と､その間に<>で囲んだデータ部で構成される。

(3).<RUBI>タグ中の[データタグ]について
<RUBI>...</RUBI>の間に､ルビの属性を指定するための[データタグ]を使用することができます。

[データタグ]の使用例
・text="まんが"　　ルビとして使用される文字列
・font="MS Pゴシック"　　ルビに使用されるフォント名
・size=12　　フォントサイズ(単位:ポイント数)
・distance=0　　本文との間隔(単位:ポイント数)
・offset=0　　調整(ポイント数)
・position=TOP　　位置
TOP　:上揃え
CENTER　:中央揃え
BOTTOM　:下揃え
・align=EQUAL1　　字間
EQUAL1　:均等1
EQUAL2　:均等2
EQUAL3　:均等3
FREE　:自由

・gap=0　　字間(align が FREE設定の場合にのみ有効)

注:全てのタグは､大文字と小文字を区別しません。数値の指定は､半角英数字のみ使用可能です。

B.[定規](ツールパレット)

直線、曲線、楕円等の、規則的な線を描画する際に使用します。
また、線を描きたくない部分を保護する事もできます。
[ライン]ツール、[矩形描画]ツール等と違い、筆圧を生かしたまま規則正しい形状の線画を描く事ができます。
定規の[移動][回転][拡大･縮小]については、[編集]メニュー(ページウィンドウ)を参照して下さい。

注:[定規の中心]

[定規の中心]は定規を拡大・縮小、回転させる際の中心となる点です。

◆[描画色選択(黒)]ボタン

[定規]選択時は使用できません。

◆[描画色選択(白)]ボタン

[定規]選択時は使用できません。

◆[描画色選択(透明)]ボタン

[定規]選択時は使用できません。

◆[直線定規]ツール

[直線定規]を作成します。
[直線定規]は、直線の形状をした定規です。
[ページウインドウ][コマウインドウ]選択時にのみ使用可能です。

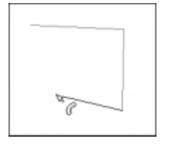
[直線定規]作成方法
(1).始点でドラッグを開始します。
(2).終点でドラッグを終了します。
(3).ドラッグ開始点と、ドラッグ終了点を結ぶ[直線定規]が作成されます。

[中心点]は、回転または拡大縮小(拡縮)の中心になります。
Shiftキーを押しながらドラッグすると、45°単位の直線定規を作成する事ができます。

[ツールパレット]に[直線定規]ツール→が表示されている際は、[D]キーを押す事で、[直線定規]ツール→ [曲線定規]ツール→ [楕円定規]ツール→ [多角形定規]ツール→[矩形定規]ツールを交互に切り替える事ができます。

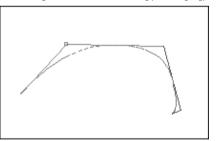
◆[曲線定規]ツール

[曲線定規]を作成します。
[曲線定規]は、カーソルで描画した、自由な形状の定規です。
[ページウインドウ][コマウインドウ]選択時にのみ使用可能です。

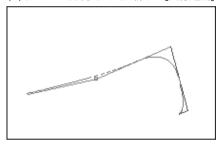
[曲線定規]作成方法
(1).ウィンドウ内の任意の点をクリックします。
クリックする毎に、[コントロールポイント]が生成され、各々の[コントロールポイント]を結ぶ折れ線が表示されます。

(2).ダブルクリックすると、その点が終点になり、「始点から始まり終点で終わり、且つ各々の線分の中点に接する曲線」を[曲線定規]として生成します。

注:ダブルクリックの代わりに、同じ場所を二回クリックしても終点を作成することができます。

[曲線定規]編集方法

[曲線定規]の形状を変化させたい場合は、以下の手順で行います。
(1).[定規部分選択]ツールを使用して、操作したい[コントロールポイント](または[辺])を囲みます。
囲まれた[コントロールポイント](または[辺])は、選択状態になります。

(2).選択された[コントロールポイント](または[辺])を、ドラッグして移動させます。

注:SHIFTキーを押しながらドラッグすると、45度単位で移動させることができます。

(3).ドラッグを終了すると、新しい[曲線定規]が表示されます。

注:[コントロールポイント]を、追加・削除することはできません。

[ページ表示エリア]/[コマ表示エリア]に[曲線定規]が作成されると、[曲線定規]と[中心点]が表示されます。

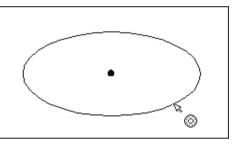
[中心点]は、回転または拡大縮小(拡縮)の中心になります。

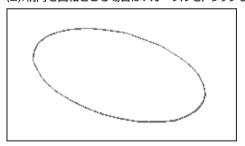
[ツールパレット]に[曲線定規]ツールが表示されている際は、[D]キーを押す事で、[曲線定規]ツール→[楕円定規]ツール→[多角形定規]ツール→[矩形定規]ツール→[直線定規]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[楕円定規]ツール

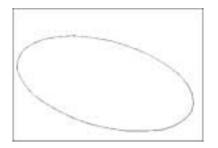
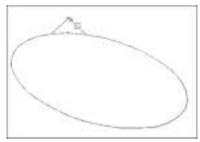
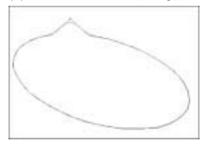
[楕円定規]を作成します。
[ページウインドウ][コマウインドウ]選択時にのみ使用可能です。

[楕円定規]作成方法

(1).始点でドラックを開始します。
カーソルをドラッグすると、ドラッグに従ってウィンドウ内に楕円が表示されます。
ドラッグを終了(マウスのボタンを放す)すると、楕円の大きさが固定されます。

注:楕円の大きさは、始点と終点を結んだ矩形の、全ての頂点を通る大きさになります。

(2).楕円を回転させる場合は、カーソルをドラッグして楕円を回転させ、クリックで位置を確定します。

楕円を回転させない場合は、カーソルを移動させずにクリックして確定します。

[楕円定規]編集方法
[楕円定規]の形状を変化させたい場合は、以下の手順で行います。

(1).[定規部分選択]ツールを使用して、操作したい[コントロールポイント](または[辺])を囲みます。
囲まれたコントロールポイント(または[辺])は、選択状態になります。

(2).選択された[コントロールポイント](または[辺])を、ドラッグして移動させます。
注:SHIFTキーを押しながらドラッグすると、45度単位で移動させることができます。

(3).ドラッグを終了すると、新しい[楕円定規]が表示されます。

注:[コントロールポイント]を、追加・削除することはできません。

[中心点]は、回転または拡大縮小(拡縮)の中心になります。
Shiftキーを押しながらドラッグすると、真円の定規を作成する事ができます。
Shiftキーを押しながらドラッグすると、楕円定規を中心点から描画することができます。

[ツールパレット]に[多角形定規]ツールが表示されている際は、[D]キーを押す事で、[多角形定規]ツール→[矩形定規]ツール→[直線定規]ツール→[曲線定規]ツール→[楕円定規]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[矩形定規]ツール

[矩形定規]を作成します。
[ページウインドウ][コマウインドウ]選択時にのみ使用可能です。

[矩形定規]作成方法
(1).始点(矩形の頂点)でドラッグを開始します。
(2).終点(対角の頂点)でドラッグを終了します。
(3).矩形を回転させない場合は、同じ場所で、カーソルを動かさずにもう一度クリックします。
(4).矩形を回転させたい場合は、カーソルをドラッグさせて矩形を回転させ、クリックで確定します。

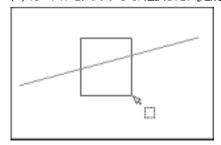
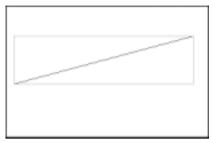
[ページ表示エリア]/[コマ表示エリア]に[楕円定規]が作成されると、[楕円定規]と[中心点]が表示されます。
[中心点]は、回転または拡大縮小(拡縮)の中心になります。
[Shift]キーを押しながらドラッグすると、正方形の定規を作成する事ができます。
[Ctrl]キーを押しながらドラッグすると、中心点から矩形定規を作成する事ができます。

[ツールパレット]に[直線定規]ツール→が表示されている際は、[D]キーを押す事で、[直線定規]ツール→ [曲線定規]ツール→ [楕円定規]ツール→ [多角形定規]ツール→[矩形定規]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[定規選択]ツール

[定規]を選択します。
選択された[定規]は、[定規移動]ツール、[定規回転]ツール、[定規拡縮]ツールの操作対象になります。
[ページウインドウ][コマウインドウ]選択時にのみ使用可能です。

[ツールパレット]に[定規選択]ツールが表示されている際は、[C]キーを押す事で、[定規選択]ツールと[定規部分選択]ツールを交互に切り替える事ができます。

[定規選択]方法
(1).カーソルをドラッグして、選択したい[定規]を範囲選択します。

(2).ドラッグした範囲に含まれる[定規]が選択され、赤い色で表示されます。

注:定規の一部分でも、選択した範囲に含まれれば、その定規は選択されます。 定規全体を選択範囲で囲む必要は有りません。

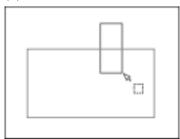
◆[定規部分選択]ツール

[定規]の辺または頂点を選択します。
[ページウインドウ][コマウインドウ]選択時にのみ使用可能です。

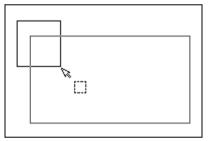
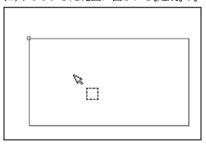
[定規]選択方法
(1).カーソルをドラッグして、選択範囲を作成します。
(2).ドラッグされた範囲に含まれる辺または頂点が選択され、赤い色に変化します。

注:辺の一部分でも、選択した範囲に含まれれば、その辺は選択されます。 辺全体を選択範囲で囲む必要は有りません。

[定規]の一部分(辺)、または定規の[コントロールポイント]を選択します。
[ページウィンドウ][コマウィンドウ]選択時にのみ使用可能です。

[定規]の[辺]の選択方法
(1).カーソルをドラッグして、選択したい[定規]の[辺]に接するかたちで範囲選択を行います。

(2).ドラッグした範囲に含まれる[定規]の[辺]が選択され、赤い色で表示されます。

Shiftキーを押しながら範囲選択を行うと、すでに選択されている辺に、新たな辺を追加することができます。
Altキーを押しながら範囲選択を行うと、すでに選択されている辺から、不必要な辺を削除することができます。

[定規]の[コントロールポイント]の選択方法
(1).カーソルをドラッグして、選択したい[定規]の[コントロールポイント]を囲むかたちで範囲選択を行います。

(2).ドラッグした範囲に含まれる[定規]の[コントロールポイント]が選択され、赤い色で表示されます。

Shiftキーを押しながら範囲選択を行うと、すでに選択されている[コントロールポイント]に、新たな[コントロールポイント]を追加して選択することができます。
Altキーを押しながら範囲選択を行うと、すでに選択されている[コントロールポイント]から、不必要な[コントロールポイント]を削除することができます。

◆[放射線定規]ツール

[放射線定規](放射線状の[定規])モードに設定します。
ツールパレットで他の定規ツールを選択すると、[放射線定規]モードは解除されます。

[放射線定規]の使用方法

(1).[放射線定規]ツールを選択すると、ウインドウ内に[放射線定規の中心]が表示されます。

(2).ウィンドウに[放射線定規の中心]が表示された状態で描画を行うと、[放射線定規の中心]から放射状に描画を行うことができます。

[放射線定規]ツールの影響を受ける描画ツールは、[ペンツール][鉛筆ツール][マジックツール][消しゴムツール][エアブラシツール]です。

ショートカット

カーソルキーを使用して、[放射線定規の中心]を移動させことができます。

- [上(カーソルキー)]　[放射線定規の中心]を上方向に移動させることができます。
- [下(カーソルキー)]　[放射線定規の中心]を下方向に移動させることができます。
- [左(カーソルキー)]　[放射線定規の中心]を左方向に移動させることができます。
- [右(カーソルキー)]　[放射線定規の中心]を右方向に移動させることができます。

- [Shift]+[上(カーソルキー)]　[放射線定規の中心]を上方向に大きく移動させることができます。
- [Shift]+[下(カーソルキー)]　[放射線定規の中心]を下方向に大きく移動させることができます。
- [Shift]+[左(カーソルキー)]　[放射線定規の中心]を左方向に大きく移動させることができます。
- [Shift]+[右(カーソルキー)]　[放射線定規の中心]を右方向に大きく移動させることができます。

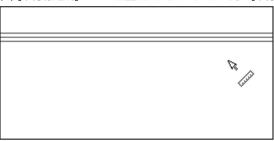
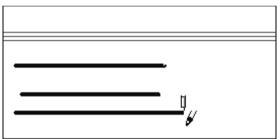
- [Q]キー　[定規の中心]をカーソルの位置に移動させます。
- [W]キー　[定規]をカーソルの位置に移動させます。

[ツールパレット]に[放射線定規]ツールが表示されている際は、[F]キーを押す事で、[放射線定規]ツール→[平行線定規]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆[平行線定規]ツール

[平行線定規](平行の[定規])モードに設定します。
ツールパレットで他の定規ツールを選択すると、[平行線定規]モードは解除されます。

[平行線定規]の使用方法

(1).[平行線定規]ツールを選択すると、ウインドウ内に[平行線定規の角度]が表示されます。

(2).ウィンドウに[平行線定規の角度]が表示された状態で描画を行うと、[平行線定規の角度]で描画を行うことができます。

[平行線定規]ツールの影響を受ける描画ツールは、[ペンツール][鉛筆ツール][マジックツール][消しゴムツール][エアブラシツール]です。

ショートカット

- [A]キー　[平行線定規の角度]を逆時計方向に回転させることができます。
- [S]キー　[平行線定規の角度]を時計方向に回転させることができます。

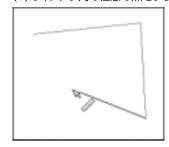
- [Shift]+[A]キー　[平行線定規の角度]を逆時計方向に大きく回転させることができます。
- [Shift]+[S]キー　[平行線定規の角度]を時計方向に大きく回転させることができます。

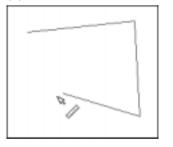
[ツールパレット]に[平行線定規]ツールが表示されている際は、[F]キーを押す事で、[平行線定規]ツール→[放射線定規]ツールを交互に切り替える事ができます。

◆*[多角形定規]ツール*

[多角形定規]を作成します。

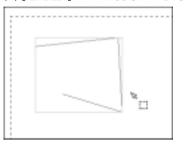
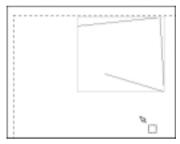
[多角形定規]の作成方法

(1).ウィンドウ内の任意の点をクリックします。

クリックする毎に、[多角形定規]の頂点が生成され、各々の頂点を結ぶ[多角形定規]が表示されます。

(2).ダブルクリックすると、その点が終点になり[多角形定規]が確定します。

注:ダブルクリックの代わりに、同じ場所を二回クリックしても終点を作成することができます。

【定規の移動】

[ショートカットによる方法]

(1).[定規選択]ツールを使用して、移動させたい定規を選択します。

(2).カーソルキーを使用して、[定規]を移動させることができます。

- **[上(カーソルキー)]** [定規]を上方向に移動させることができます。
- **[下(カーソルキー)]** [定規]を下方向に移動させることができます。
- **[左(カーソルキー)]** [定規]を左方向に移動させることができます。
- **[右(カーソルキー)]** [定規]を右方向に移動させることができます。

- **[Shift]+[上(カーソルキー)]** [定規]を上方向に移動させることができます。
- **[Shift]+[下(カーソルキー)]** [定規]を下方向に移動させることができます。
- **[Shift]+[左(カーソルキー)]** [定規]を左方向に移動させることができます。
- **[Shift]+[右(カーソルキー)]** [定規]を右方向に移動させることができます。

注1:[定規]が選択されていない状態でカーソルキーを使用すると、全ての[定規]が対象になります。
注2:キー操作一回当たりの移動量は、[オプション]([定規]タブ)の[キー入力/移動]にて設定します。

[ツールパレット]に[多角形定規]ツールが表示されている際は、[D]キーを押す事で、[多角形定規]ツール→[矩形定規]ツール→[直線定規]ツール→[曲線定規]ツール→[楕円定規]ツールを交互に切り替える事ができます。

[コマンドによる方法]

(1).[定規選択]ツールを使用して、移動させたい定規を選択します。
(2).[編集]メニューの[移動と変形]コマンドを使用します。

【定規の回転】

[ショートカットによる方法]

(1).[定規選択]ツールを使用して、回転させたい定規を選択します。

(2).キー操作で、[定規]を回転させることができます。

- **[A]キー**　[定規]を逆時計方向に回転させることができます。
- **[S]キー**　[定規]を時計方向に回転させることができます。

- **[Shift]+[A]キー**　[定規]を逆時計方向に大きく回転させることができます。
- **[Shift]+[S]キー**　[定規]を時計方向に大きく回転させることができます。

注1:[定規]が選択されていない状態でカーソルキーを使用すると、全ての[定規]が対象になります。
注2:キー操作一回当たりの回転量は、[オプション]([定規]タブ)の[キー入力/回転]にて設定します。

[コマンドによる方法]

(1).[定規選択]ツールを使用して、回転させたい定規を選択します。
(2).[編集]メニューの[移動と変形]の[回転]コマンドを使用します。

【定規の拡大・縮小】

[ショートカットによる方法]

(1).[定規選択]ツールを使用して、拡大・縮小させたい定規を選択します。

(2).キー操作で、[定規]を拡大・縮小させることができます。

- **[Z]キー**　[定規]を拡大することができます。
- **[X]キー**　[定規]を縮小することができます。

注1:[定規]が選択されていない状態でカーソルキーを使用すると、全ての[定規]が対象になります。
注2:キー操作一回当たりの拡大・縮小量は、[オプション]([定規]タブ)の[キー入力/拡大・縮小]にて設定します。

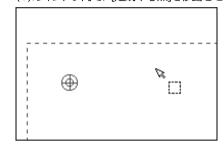
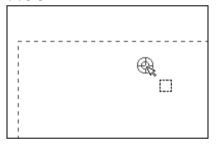
[コマンドによる方法]

(1).[定規選択]ツールを使用して、拡大・縮小させたい定規を選択します。
(2).[編集]メニューの[移動と変形]の[拡大・縮小]コマンドを使用します。

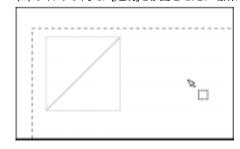
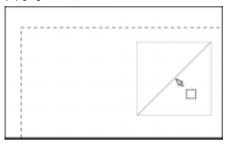
【定規中心点の移動】

[定規の中心点]とは、「定規の回転」「定規の拡大・縮小」を行う際に、回転および拡大・縮小の中心となる点です。

[定規中心点]の移動方法

(1).ウィンドウ内で、[定規中心点]を移動させたい場所に、カーソルを移動させます。

(2).[Q]キーを押します。

【定規をカーソルの位置に移動】

[定規をカーソルの位置に移動]の操作方法

(1).[定規選択]ツールを使用して、移動させたい定規を選択します。
(2).ウィンドウ内で、[定規]を移動させたい場所に、カーソルを移動させます。

(3).[W]キーを押します。

注:[定規]が選択されていない場合、すべての定規が移動の対象になります。

【定規の削除】

[定規選択]ツールで、削除したい定規を選択してDeleteキーを押します。

ツールオプションパレット

選択中のツールに関するオプションの設定を行なうパレットです。
内容は選択したツールによって異なります。
各ツールの解説を参照して下さい。

オブジェクトパレット

作業の対象となるウィンドウに含まれるオブジェクト(要素)に関する操作を行なうパレットです。

A.オブジェクトパレットのインターフェース

ウィンドウと、オブジェクトパレット上のタブまたはコンボボックスの選択状況に応じて表示される内容は異なります。

A.[作品ウィンドウ]選択時

A-1. [作業対象]アイコン

現在の作業対象となっているウィンドウの種類を示すアイコンです。

A-2.[作業対象表示]エリア

現在の作業対象となっているファイルを表示するエリアです。

A-3.[ページ]タブ

選択されている作品ウィンドウに含まれるページの情報を表示します。

A-4.[フォルダ名/メモ選択]メニュー

[フォルダ名/メモ表示エリア]に、[フォルダ名][メモ]のいずれを表示させるか選択する事ができます。

A-5.[見開き単位表示]エリア

どのページとどのページが見開きになっているのかを表示します。

A-6.[フォルダ名/メモ表示]エリア

[フォルダ名/メモ選択]メニューの設定に応じて、ページのデータが保存されているフォルダ名、またはページに対して付けられたメモを表示する事ができます。

A-7.[フォルダ名/メモ表示]

エリア上で右クリックを行うと、コンテキストメニューが表示されます。

- ［開く］　選択されているページを開きます。
- ［挿入...］　空白ページの挿入ダイアログを開きます。
- ［クリア］　選択されたページのデータをクリア(消去)して空白ページにします。
- ［削除］　選択されたページを作品から削除します。
- ［メモの編集...］　選択されている[ページレイヤー]のメモを編集します。

コマンドを実行すると、[メモの編集]ダイアログが表示されます。

[メモの編集]ダイアログ

- [メモ]　メモを入力します。
- [OK]ボタン　ダイアログで編集されたメモを確定してダイアログを閉じます。
- [キャンセル]　メモの編集を中止して、ダイアログを閉じます。

[Ctrl]+[Enter]を使用すると、[メモ]の途中に改行を挿入する事ができます。

B. [ページウィンドウ/(ネームレイヤータブ)]選択時

B-1.[作業対象]アイコン

現在の作業対象となっているウィンドウの種類を示すアイコンです。

B-2.[作業対象表示]エリア

現在の作業対象となっているファイルを表示するエリアです。

B-3.[ネームレイヤー]タブ

作業対象となっているページウィンドウの、ネームレイヤーに対する操作ができるようにします。

B-4.[コマレイヤー]タブ

作業対象となっているページウィンドウの、コマレイヤーに対する操作ができるようにします。

B-5.[不透明度設定]コンボボックス

現在選択されているレイヤーの不透明度を設定します。

エディットボックスにキーボードから数値を入力、あるいはエディットボックス右端をクリックして、スライダーで設定します。

B-6.[新規ネームレイヤー]ボタン

新規ネームレイヤーを作成します。

B-7.[カラー/グレースケール]切り替えボタン

レイヤーの画像のカラー表示/グレースケール表示を切り替えます。

クリックする度に、カラー表示/グレースケール表示が切り替わります。

B-8.[表示切り替え]アイコン

レイヤーの表示/非表示を切り替えます。

クリックする度に、レイヤーの表示/非表示が切り替わります。

右クリックして表示させるメニューで、表示の切り替えとそのレイヤー以外の全レイヤーの表示／非表示を変更することができます。

B-9. [編集対象]アイコン

編集の対象となるレイヤーに表示されるアイコンです。

クリックすると[編集対象]アイコンが表示され、そのレイヤーが編集の対象になります。

B-10.[レイヤー]アイコン

クリックすると、レイヤーの色を設定するスライダーが表示されます。

[カラー/グレースケール]切り替えボタンを使用して、カラー表示に切り替えた際には、レイヤーの画像は、この[レイヤー]アイコンで設定された色で表示されます。

B-11.[レイヤー名表示]エリア

レイヤーの名称を表示します。

レイヤーを選択する際は、[レイヤー表示] エリアをクリックします。カーソルキーを使用して、レイヤーの選択を切りかえる事も可能です。

C.[ページウィンドウ/(コマレイヤータブ)]選択時

C-1.[作業対象]アイコン

現在の作業対象となっているウィンドウの種類を示すアイコンです。

C-2.[作業対象表示]エリア

現在の作業対象となっているファイルを表示するエリアです。

C-3.[ネームレイヤー]タブ

作業対象となっているページウィンドウの、ネームレイヤーに対する操作ができるようにします。

C-4.[コマレイヤー]タブ

作業対象となっているページウィンドウの、コマレイヤーに対する操作ができるようにします。

C-5.[フォルダ名/メモ選択]メニュー

[フォルダ名/メモ表示]エリアに表示される情報を選択します。

メニューを[フォルダ名]に設定した場合は、[フォルダ名/メモ表示]エリアにフォルダ名を表示します。

メニューを[メモ]に設定した場合は、[フォルダ名/メモ表示]エリアにメモを表示します。

C-6. [進行順]切り替えボタン

[進行順]ボタンをオンにすると、選択されているページウィンドウに含まれるコマレイヤーを進行順に表示します。

通常、コマの進行順は、コマの作成順に割り当てられますが、[レイヤー名表示エリア]をドラッグすると、コマの進行順を入れ替える事ができます。

C-7.[重ね合わせ順]切り替えボタン

[重ね合わせ順]切り替えボタンをオンにすると、選択されているページウィンドウに含まれるコマレイヤーを重ね合わせ順に表示します。

リストの中で上に表示されているレイヤーが、リストの中で下に表示されているレイヤーの上に重なっています。

C-8. [レイヤー名表示エリア]

ドラッグすると、レイヤーの上下を入れ替える事ができます。

C-9.[表示切り替え]アイコン

レイヤーの表示/非表示を切り替えます。
クリックする度に、レイヤーの表示/非表示が切り替わります。

C-10.[進行順]表示エリア

コマの[進行順]を表示します。
[進行順]とは、コマを読みすすめる順番の事で、コマウィンドウは全て、ページウィンドウの中で固有の進行順を持っています。コマの進行順は、[進行順]表示エリアに表示されます。

注:ComicStudioで作成したデータをプリンターで印刷する際には重要ではありませんが、Comic Studio Exporterを使用してインターネット配信用のデータ形式に変換する際に重要になります。

C-11.[サムネイル]

レイヤーのサムネイル画像です。

C-12.[フォルダ名/メモ]表示エリア

[フォルダ名/メモ選択]メニューの設定に応じて、[フォルダ名]または[メモ]を表示します。
レイヤーを選択する際は、[フォルダ名／メモ表示] エリアをクリックします。カーソルキーを使用して、レイヤーの選択を切りかえる事も可能です。

D.[コマウィンドウ]選択時

D-1.[作業対象]アイコン

現在の作業対象となっているウィンドウの種類を示すアイコンです。

D-2.[作業対象表示]エリア

コマ - C:¥My Document...¥FrameDocument.mff

現在の作業対象となっているファイルを表示するエリアです。

D-3.[レイヤー]タブ

レイヤー

[コマウィンドウ]では、タブは[レイヤー]しかないので、クリックしても、特に何もおこりません。

D-4.[不透明度設定]コンボボックス

不透明度: 100 %

現在選択されているレイヤーの不透明度を設定します。
コンボボックスに、キーボードから数値を入力、あるいはエディットボックス右端の矢印をクリックして、スライダーで設定します。

注:[不透明度設定]は、[ネームレイヤー]選択時にしか使用できません。

D-5.[新規レイヤー]ボタン

新規に[レイヤー]を作成します。
詳細は、[レイヤー]メニュー(コマウィンドウ)の[新規レイヤー/]コマンド(387ページ)を参照して下さい。
レイヤーの種類については、[技術情報]の[レイヤーの種類](517ページ)を参照して下さい。

D-6.[カラー/グレースケール]切り替えボタン

[ネームレイヤー]の画像のカラー表示/グレースケール表示を切り替えます。
クリックする度に、カラー表示/グレースケール表示が切り替わります。

D-7.[設定変更]ボタン

[トーンレイヤー][テキストレイヤー]、フィルタによって生成されたレイヤー等の設定を変更します。
[トーンレイヤー]を選択した状態で[設定変更]ボタンをクリックすると、[トーン設定]ダイアログが表示されます。ダイアログの詳細は、[トーン設定]ダイアログ(494ページ)を参照して下さい。
[テキストレイヤー]を選択した状態で[設定変更]ボタンをクリックすると、[テキスト設定]ダイアログが表示されます。ダイアログの詳細は、[テキスト設定]ダイアログ(451ページ)を参照して下さい。
その他、フィルタによって生成されたレイヤーは、各フィルタの解説を参照して下さい。

注:[レイヤー名表示エリア]をダブルクリックしても、設定を行うことができます。

D-8.[表示切り替え]アイコン

レイヤーの表示/非表示を切り替えます。
クリックする度に、レイヤーの表示/非表示が切り替わります。
また、[表示切り替え]アイコンを右クリックした際に表示されるコンテキストメニューでも、表示/非表示を設定することができます。

D-9.[編集対象]アイコン

編集の対象となるレイヤーに表示されるアイコンです。
クリックすると、[編集対象]アイコンが表示され、そのレイヤーが、描画ツールによる編集の対象になります。

D-10.[編集不可]アイコン

編集不可能なレイヤーに表示されるアイコンです。

D-11.[サムネイル]

レイヤーのサムネイル(縮小イメージ)が表示されます。

例:[ベクターペンレイヤー]のサムネイル

D-12.[レイヤー]アイコン

各レイヤーの種別を示すアイコンです。種別に従って、以下の種類が有ります。

・[ネームレイヤー]アイコン

[ネームレイヤー]に表示されるアイコンです。
クリックすると、スライダーが表示され、[ネームレイヤー]のをカラー表示する際の表示色を変更することができます。

・[ラスターペンレイヤー]アイコン

[ラスターペンレイヤー]に表示されるアイコンです。

・[ベクターペンレイヤー]アイコン

[ベクターペンレイヤー]に表示されるアイコンです。

・[トーンレイヤー]アイコン

[トーンレイヤー]に表示されるアイコンです。

・[テキストレイヤー]アイコン

[テキストレイヤー]に表示されるアイコンです。

・[グループレイヤー] アイコン

[レイヤーのグループ化]コマンドを使用して作成された[グループレイヤー]に表示されるアイコンです。

D-13.[レイヤー属性]アイコン

[フィルタ]によって生成されたレイヤーは、通常のレイヤーと異なる固有の設定を持っています。

そのような、特別な属性を持つレイヤーには、[レイヤー]アイコンの右側に、[レイヤー属性]アイコンが表示されます。

例:[3Dデッサン人形]フィルタによって作成されたレイヤー (EXのみ)

例: [集中点]フィルタによって作成されたレイヤー

例: [消失点]フィルタによって作成されたレイヤー

[レイヤー属性]アイコンを持つレイヤーは、[レイヤー名表示エリア]をダブルクリック、または[設定変更]ボタンをクリックすることによって、固有の設定を行うことができます。

D-14.[レイヤー名表示エリア]

レイヤーの名称を表示するエリアです。

ドラッグ&ドロップを行うことで、レイヤーの重ね合わせの順番を変更することができます。

注:一番下の段に灰色で表示されている[ネームレイヤー]は、[ページネームレイヤー]です。

[ページネームレイヤー]

[ページネームレイヤー]に関する詳細は、[技術情報]の[レイヤーの種類](517ページ)を参照して下さい。

トーンパレット

トーンに関する操作を行うパレットです。

A.トーンパレットのインターフェース

A-1.ツールバー

使用頻度の高い機能を集めたインターフェースです。

A-2.フォルダ/トーン表示エリア

フォルダ、またはトーンの表示を行うエリアです。

注:鍵のマークが付いたフォルダ/トーンは、変更を行う事ができないフォルダ/トーンです。

A-3.キープ表示エリア

キープ(使用頻度の高いトーン)を登録しておくエリアです。

B.ツールバー(トーンパレット)

◆[更新]ボタン

トーンパレットの表示内容を、最新の状態に更新します。

◆[印刷]ボタン

選択されたトーンを印刷します。

◆[表示切り替え]ボタン

フォルダ表示/トーン表示を切り替えます。

◆[新規フォルダ/トーン作成]ボタン

[フォルダ表示]選択時

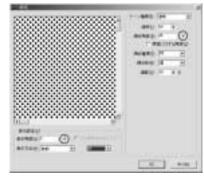
新規フォルダを作成します。
[新規フォルダ/トーン作成]ボタンをクリックすると、[新しいフォルダ]ダイアログが表示されます。

[新しいフォルダ]ダイアログ

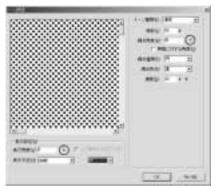
・**[フォルダ名]フィールド**　フォルダ名を入力します。
・**[アイコン]リスト**　任意のアイコンを選択します。

[トーン表示]選択時

新規トーンを作成します。
作成したフォルダには、自分で作成したトーンを保存する事ができます。
[新規フォルダ/トーン作成]ボタンをクリックすると、[トーンの設定]ダイアログが表示されます。

[トーン設定]ダイアログ

・**[トーンプレビューエリア]**　現在選択されているトーンのプレビューが表示されるエリアです。
Ctrlキーを押しながらプレビュー内をドラッグすると、トーンパターンを回転させることができます。
Shiftキーを押しながらプレビュー内をドラッグすると、トーンパターンを移動することができます。
注: トーンパレットからこのダイアログを開いた場合、トーンパターンの移動はできません。

・**[トーン種類]**
・**[通常]**　均一な濃度のトーンを作成します。
・**[グラデーション]**　トーンに[グラデーション]効果を加えます。
・**[背景]**　トーンを[背景]トーンにします。

[通常]選択時

・**[線数]**
トーンの線数を設定します。
以下の10種類の中から選択する事ができます。
・[27.5線]
・[30線]
・[32.5線]
・[42.5線]
・[50線]
・[55線]
・[60線]
・[65線]
・[70線]
・[85線]
[線数]は、有効数値5.0～85.0の範囲で数値入力することもできます。
[線数]の詳細については、[技術情報]を参照してください。

・**[網点角度]**
[網点]の並ぶ角度を設定します。(単位:度)
数値入力、またはアイコンをドラッグして角度を設定します。
時計の針の12時方向が0度です。時計回りに数字が増加します。

・**[原稿に対する角度]**
オンにすると[表示角度]の設定にかかわらず、[網点角度]で設定された角度で貼り込まれます。
・**[網点種類]**

[網点]の種類を設定します。
以下の6種類から選択する事ができます。
・[円]
・[四角]
・[菱形]
・[線]
・[クロス]
・[楕円]

・**[網点色]**
[網点]の色を設定します。
・[黒]
・[白]

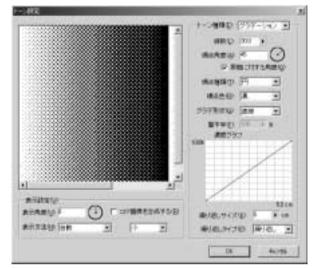
・**[濃度]**
[網点]の濃度(0～100) を設定します。(単位:%)
0%に設定すると、透明になります。
100%に設定すると、無地の黒になります。
描画色が白に設定されている場合は、濃度が逆転します。
例：100%に設定すると無地の白

・**[表示角度]**
トーンを表示する角度を設定します。従来のトーンでは、「貼り込みの際の角度」に相当します。

・**[コマ画像を合成する]**
[コマ]ウインドウの画像を合成した状態で[トーンプレビューエリア]に表示します。

・**[表示方法]**
トーンの表示方法を設定します。
・**[自動]**　表示倍率が小さい場合に、[網点表示]では細かすぎてトーンの濃度が表現できない場合が有ります。[自動]設定では、このような場合に自動的に[グレー]表示に切り替えます。
・**[グレー]**　[トーン]を表示する際に、常に[グレー]表示します。
・**[網点]**　[トーン]を表示する際に、常に[網点]表示します。

・**[表示サイズ選択]メニュー**
[トーンプレビューエリア]内の表示サイズを変更します。
[最大]、[大]、[中]、[小]、[最小]の5段階から選択する事ができます。

[グラデーション]選択時

・**[線数]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[網点角度]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[原稿に対する角度]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[網点種類]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[網点色]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[グラデ形状]**
グラデーションの形状を決定します。
・[直線]　直線方向にグラデーションを発生させます。
・[円]　円形にグラデーションを発生させます。

・**[扁平率]**
[グラデ形状]で[円]を選択した場合のみ使用可能です。
グラデーションを構成する円の扁平率(0.1～1000.0)を設定します。(単位:%)
水平方向の直径を100%とした際の垂直方向の比率で指定します。

・**[濃度グラフ]**
グラデーションの濃度をグラフで設定します。
横軸:距離(0〜Xcm)
縦軸:濃度(0〜100%)
コントロールポイントをマウスでドラッグしてグラフを変化させます。

・**[コントロールポイント]の追加方法**
[コントロールポイント]以外の場所で、右クリックしてコンテキストメニューを表示します。
[追加]コマンドを実行します。
グラフ上で左クリックしても追加できます。

注:コントロールポイントの数は3〜32です。コントロールポイントの数が32の場合は、それ以上追加することはできません。)

・**[コントロールポイント]の削除方法**
[コントロールポイント]上で、右クリックしてコンテキストメニューを表示します。
[削除]コマンドを実行します。
[コントロールポイント]をグラフ外にドラッグ&ドロップしても削除できます。

注:コントロールポイントの数は2〜32です。コントロールポイントの数が2つの場合は、それ以上削除することはできません。)

・**[繰り返しサイズ]**
グラデーションを繰り返す際の距離(1.0〜50.0)を設定します。(単位:cm)
例:5cm
5cmおきにグラデーションを繰り返します。

・**[繰り返しタイプ]**
・**[繰り返し]**
グラデーションの濃度を、指定されたグラフ濃度で変化させ、[繰り返しサイズ]ごとにふたたび同じグラフ濃度で変化させます。
・**[折り返し]**
グラデーションの濃度を、指定されたグラフ濃度で変化させ、[繰り返しサイズ]ごとに反転したグラフ濃度で変化させます。

・**[表示設定]**
[通常]選択時を参照して下さい。

[背景]選択時

・**[線数]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[網点角度]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[原稿に対する角度]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[網点種類]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[網点色]**
[通常]選択時を参照して下さい。

・**[プレビュー表示]エリア**
[背景トーン]の素材として読み込まれている画像のプレビューを表示します。

・**[読み込み...]ボタン**
[背景トーン]の素材として使用する画像を読み込みます。
[読み込み...]ボタンをクリックすると、[ファイルを開く...]ダイアログが表示されます。
読み込む事ができるのは、JPEG形式のみです。

・**[使用倍率]**
[背景トーン]の素材として使用する画像の拡大倍率(10.0〜2000.0)を設定します。(単位:%)

・[明るさ]
[背景トーン]の素材として使用する画像の明るさ(-100〜100)を設定します。

・[コントラスト]
[背景トーン]の素材として使用する画像のコントラスト(-100〜100)を設定します。

・[表示設定]
[通常]選択時を参照して下さい。

・[OK]ボタン
ダイアログの設定に従ってトーンを設定します。

・[キャンセル]ボタン
トーンの設定を中止して、ダイアログを閉じます。

◆[フォルダ/トーン変更]ボタン

[フォルダ表示]選択時

選択されたフォルダの名称とアイコンを変更します。
[新しいフォルダ]ダイアログが表示され、フォルダの名前とアイコンを変更する事ができます。

[新しいフォルダ]ダイアログの使用方法は、[新規フォルダ/トーン作成]ボタン(トーンパレット/[フォルダ表示]の際)を参照して下さい。

注:鍵のマークが付いたフォルダは変更ができません。

[トーン表示]選択時

[トーン設定]ダイアログが表示され、トーンの設定を変更する事ができます。
[トーン設定]ダイアログの使用方法については、[トーン設定]ダイアログ(トーンパレット)を参照して下さい。

注:鍵のマークが付いたトーンは変更ができません。

◆[キープ ボタン]

キープ表示エリアの表示/非表示を切り替えます。
クリックする度に、キープ表示エリアの表示/非表示が切り替わります。

◆[コマンド表示]ボタン

トーンパレットでのみ使用できるコマンドを表示します。

[フォルダ]選択時

・[名前の変更]　選択されたフォルダの名前を変更します。
・[削除]　選択されたフォルダを削除します。

注:鍵のマークが付いたフォルダは名前の変更・削除ができません。

・[トーン選択時]
・[名前の変更]　選択されたトーンの名前を変更します。
・[削除]　選択されたトーンを削除します。

注:鍵のマークが付いたトーンは名前の変更削除ができません。

◆[キープ表示]エリア

使用頻度の高いトーンを登録する事ができます。
また、[キープ表示エリア]に登録したトーン、[フォルダ/トーン表示]エリアへ登録する事もできます。

◆[ステータスバー]

[フォルダ表示]選択時(フォルダが選択されていない場合)

[フォルダ/トーン表示エリア]に表示されているフォルダの数が表示されます。

[フォルダ表示]選択時(フォルダが選択されている場合)

選択されたフォルダに登録されているトーンの数が表示されます。

[トーン表示]選択時(トーンが選択されていない場合)

[フォルダ/トーン表示エリア]に表示されているトーンの数が表示されます。

[トーン表示]選択時(トーンが選択されている場合)

選択されている[トーン]の名称および設定内容が表示されます。

C.フォルダ/トーン表示エリア(トーンパレット)

フォルダ表示、トーン表示の切り替えを行います。

[フォルダ表示]の際

フォルダをダブルクリックすると、フォルダを開いて、フォルダの中に格納されたトーンを表示することができます。

フォルダアイコンの上で右クリックを行うと、コンテキストメニューが表示されます。

- **[開く]**　選択されたフォルダを開きます。
- **[新規フォルダ作成]**　新規フォルダを作成します。
  [新規フォルダ作成]ボタンをクリックしたのと同じ効果が得られます。
- **[削除]**　選択されたフォルダを削除します。
- **[変更]**　選択されたフォルダの名称とアイコンを変更します。
  [フォルダ変更]ボタンをクリックしたのと同じ効果が得られます。
- **[更新]**　[フォルダ／トーン表示]エリアの表示内容が更新されます

[トーン表示]選択時

トーンをダブルクリックすると、[トーンの設定]ダイアログが表示されます。

[トーンの設定]ダイアログの使用方法については、[トーンの設定]ダイアログ(トーンパレット)を参照して下さい。

D.[キープ表示]エリア(トーンパレット)

[キープ表示]エリアは、使用頻度の高いトーンを登録するためのエリアです。

また、[キープ表示]エリアに登録されているトーンをフォルダに戻す事もできるので、フォルダ間でトーンを移動させる際にも使用する事ができます。

[フォルダ/トーン表示]エリアから[キープ表示]エリアへのトーンの登録方法

[フォルダ/トーン表示]エリアから、[キープ表示]エリアへ、登録したいトーンをドラッグ&ドロップします。

注:フォルダは[キープ表示エリア]に登録する事ができません。

[キープ表示]エリアから[フォルダ/トーン表示]エリアへのトーンの登録方法

[キープ表示]エリアから、[フォルダ/トーン表示]エリアへ、登録したいトーンをドラッグ&ドロップします。

注:鍵の付いたフォルダの中へは登録する事ができません。

マテリアルパレット

素材(マテリアル)を登録するためのパレットです。
マテリアルパレットには、以下の素材(マテリアル)を登録する事が可能で、必要に応じて再利用する事ができます。
それぞれのマテリアルのサムネール画像には、識別のためアルファベットがふられます。
[ページレイヤー]：P
[コマレイヤー]：F
[ネームレイヤー(ページ)]：N
[ネームレイヤー(コマ)]、[ラスターペンレイヤー]、[ベクターペンレイヤー]、[トーンレイヤー]、[テキストレイヤー]：L
[定規]：R
[画像ファイル]：I

A.マテリアルパレットのインターフェース

A-1.ツールバー

A-2.素材の検索

素材の持つ[名前] [説明]を使って検索を行います。

A-3.フォルダ/マテリアル表示エリア

マテリアルパレットへの登録の方法 (定規、画像ファイル以外)

オブジェクトパレットからマテリアルパレットまで、登録したいレイヤーをドラッグ&ドロップします。または、オブジェクトパレット上で、マテリアルパレットに登録したいレイヤーを選択し、マテリアルパレットの[登録]ボタンをクリックします。

注:複数のレイヤーを一回の操作で登録することはできません。グループレイヤーは、一回の操作で登録可能です。

マテリアルパレットへの登録の方法 (定規)

(1).[定規選択]ツールを使用して、登録したい定規を選択します。
(2).マテリアルパレットの[コマンド表示]ボタンをクリックして、[定規の登録...]コマンドを実行します。

マテリアルパレットへの登録の方法 (画像ファイル)

(1).マテリアルパレットの[コマンド表示]ボタンをクリックして、[ファイルから読み込み...]コマンドを実行します。
(2).ファイル選択ダイアログが表示ます。ファイル選択ダイアログを使用して、画像ファイルを選択します。
(3).ファイル選択後は[読み込み]ダイアログ表示されます。[読み込み]ダイアログに関する説明は、ページウィンドウの[読み込み...]コマンドを参照して下さい。

マテリアルパレットに登録されている素材の再利用方法

マテリアルパレットから各ウィンドウへ、マテリアルをドラッグ&ドロップします。

それぞれのレイヤーごとに、ドラッグ&ドロップできるウィンドウは決まっていますが、基本的に、マテリアルが元有ったウィンドウと同じ種類のウィンドウに対してのみコピーする事が可能です。

[ページレイヤー]	[作品ウィンドウ]に対してコピー可能
[コマレイヤー]	[ページウィンドウ]に対してコピー可能
[ネームレイヤー]	[ページウィンドウ]、[コマウィンドウ]に対してコピー可能
[ラスターペンレイヤー]	[コマウィンドウ]に対してコピー可能
[ベクターペンレイヤー]	[コマウィンドウ]に対してコピー可能
[トーンレイヤー]	[コマウィンドウ]に対してコピー可能
[テキストレイヤー]	[コマウィンドウ]に対してコピー可能
[定規]	[コマウィンドウ] [ページウィンドウ]
[画像ファイル]	[ページウィンドウ]の[ネームレイヤー] [コマウィンドウ]の[ネームレイヤー] [コマウィンドウ]の[ラスターペンレイヤー] に対してコピー可能。 *注:複数のレイヤーを一回の操作でドラッグ&ドロップすることはできません。*

B.ツールバー(マテリアルパレット)

◆[更新]ボタン
[マテリアルパレット]の表示内容を、最新の状態に更新します。

◆[表示切り替え]ボタン
フォルダ表示/マテリアル表示を切り替えます。

◆[新規フォルダ作成]ボタン
新規フォルダを作成します。
[新規フォルダ作成]ボタンをクリックすると、[新規フォルダ]ダイアログが表示されます。

- **[フォルダ名]**　フォルダの名称を入力します。
- **[アイコンの選択...]ボタン**　[アイコンの選択...]ボタンをクリックすると、[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。
アイコンには、54×54PixelまでのBMP形式の画像を使用する事ができます。
- **[OK]ボタン**　ダイアログで設定されたフォルダ名称、アイコンを確定して、ダイアログを閉じます。
- **[キャンセル]ボタン**　ダイアログで設定されたフォルダ名称、アイコンをキャンセルして、ダイアログを閉じます。

◆[フォルダ/素材変更]ボタン
選択されたフォルダ/素材の名称とアイコンを変更します。

[フォルダ]選択時
[フォルダ/素材変更]ボタンをクリックすると、[フォルダ変更]ダイアログが表示されます。
設定方法は、[マテリアルパレット]の[新規フォルダ作成]ボタンを参照して下さい。

[素材]選択時
[フォルダ/素材変更]ボタンをクリックすると、[素材の設定]ダイアログが表示されます。

[素材の設定]ダイアログ

- **[名前]**　選択されたマテリアル(素材)の名前を入力します。
- **[説明]**　選択されたマテリアル(素材)の説明を入力します。
- **[素材の種類]**　選択されたマテリアル(素材)の種類を表示します。

・**[フォルダ]** 選択されたマテリアル(素材)が保存されている[フォルダ]を表示します。
・**[ファイルのパス]** 選択されたマテリアル(素材)の保存場所(ファイルのパス)を表示します。

◆[登録]ボタン

現在オブジェクトパレット上で選択されているマテリアルを、マテリアルパレットに登録します。

注:複数のレイヤーを一回の操作で登録することはできません。グループレイヤーは、一回の操作で登録可能です。

◆[コピー]ボタン

現在選択されているマテリアルをコピーします。
フォルダ間でのマテリアルの移動に使用します。

注:マテリアルパレット以外に対してコピー&ペーストを行う事はできません。

◆[貼り付け]ボタン

コピーされたマテリアルをペーストします。
フォルダ間でのマテリアルの移動に使用します。

注:マテリアルパレット以外に対してコピー&ペーストを行う事はできません。

◆[コマンド表示]ボタン

マテリアルパレットでのみ使用できるコマンドを表示します。

・**[名前の変更]**
選択したフォルダ/マテリアルの名前を変更します。
コマンドを実行すると、フォルダ/マテリアルの名前が編集可能な状態に変化します。
新しい名前を入力して、Enterキーで確定します。
・**[削除]**
選択したフォルダ/素材を削除します。
コマンドを実行すると、削除の前に確認のダイアログが表示されます。
[OK]ボタンをクリックすると、フォルダ/素材が削除されます。
・**[定規の登録]**
現在選択中の[定規]を、マテリアルパレットに登録します。
・**[ファイルから読み込み...]**
画像ファイルを、マテリアルパレットへ直接読み込むことができます。
コマンドを実行し、BMP形式の画像ファイルを指定、読み込み解像度を指定します。
画像ファイルのマテリアルは、ページウィンドウかコマウィンドウにドラッグ&ドロップして利用する際に読み込むレイヤーを指定する［読み込み］ダイアログが開きます。［読み込み］に関する説明はドラッグ＆ドロップするウィンドウの［読み込み］コマンド(コマウィンドウの場合336ページ、ページウィンドウの場合244ページ)を参照して下さい。

◆[ステータスバー]

1 個のフォルダ

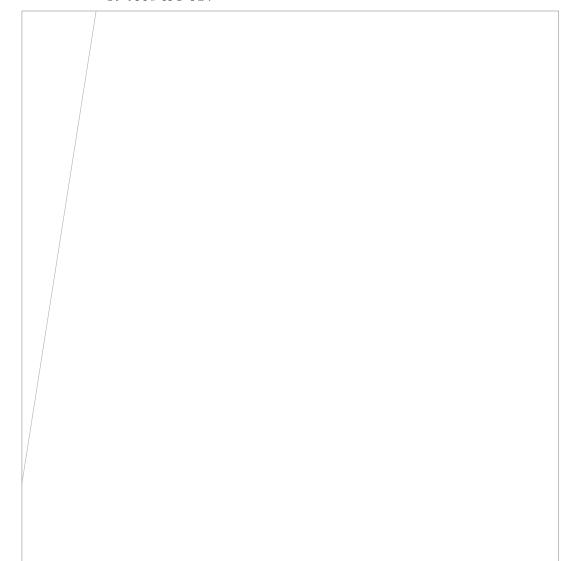
[フォルダ表示]選択時(フォルダが選択されていない場合)
[フォルダ/マテリアル表示エリア]に表示されているフォルダの数が表示されます。

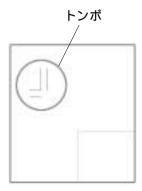
[フォルダ表示]選択時(フォルダが選択されている場合)
選択されているフォルダの数が表示されます。

[マテリアル表示]選択時(マテリアルが選択されていない場合)
[フォルダ/マテリアル表示エリア]に表示されている素材の数が表示されます。

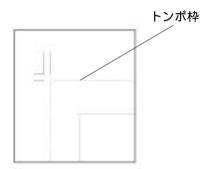
[マテリアル表示]選択時(マテリアルが選択されている場合)
選択されている[マテリアル]の数が表示されます。

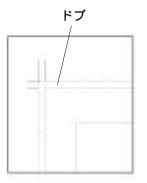
ComicStudio

8章
技術情報

用語解説

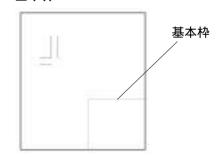
トンボ

[トンボ]とは、印刷位置をあわせるための補助線(アタリ)です。
通常は、原稿用紙の外側、四隅に表示されます。
原稿をプリンターで印刷して、印刷所に入稿する際に使用されます。
印刷所では、ComicStudioで印刷された原稿の面付けを行う際に、トンボを基準に位置合わせが行われます。

トンボは、L字型の線が二つ重なった状態で表示されます。

トンボ枠

[トンボ枠]とは、原稿用紙の中で、トンボの頂点によって囲まれる枠のことをいいます。

ドブ

印刷所で印刷を行なう際は、最終的な(完成時の)印刷物の版型よりも大きい紙に印刷して、製本時に周囲を裁断(裁ち落とし)します。
裁ち落としの際のラインは、裁断の精度の問題から多少の誤差を含んでおり、常に同じ位置で裁ち落とされるとは限りません。

このため、「裁ち切り」と呼ばれる、紙の外にはみ出す様な絵を描く場合には、裁ち落とされてはこまる部分がドブにかからないように注意する必要があります。

基本枠

[基本枠]とは、原稿用紙に表示されている枠で、[はみ出しゴマ][裁ち切り]のような特別な場合を除いて、基本的に全てのコマはこの基本枠に納まるように配置します。

コマ領域

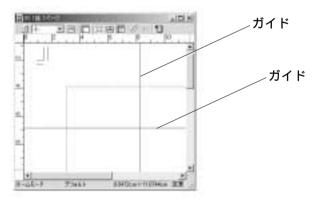
コマ領域

[コマ領域]とは、ComicStudioで作成される[コマ]の一番外側を囲む矩形の領域です。

絵が外側にはみ出す[コマ]を作成する場合は、[枠線](描画ツールによって描かれた、[コマ]を囲む実線)よりも大きな[コマ]を作成する事になるので、[枠線]と[コマ領域]は、かならずしも一致しません。

ガイド

ガイド

ガイド

[ガイド]とは、[コマ]の位置合わせ等に使用するための補助線です。
あくまでも、補助線として用いられるものなので、印刷時には印刷されません。
ガイドの使用方法については、[4章 ウィンドウ・パレット]を参照して下さい。

右閉じ・左閉じ、右開き・左開き

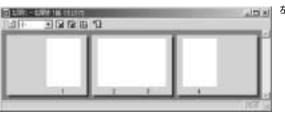
作品を製本した際に、綴じる場所を「右閉じ」あるいは「左閉じ」と呼んで区別します。
表紙から見て、右側で綴じるものを「右閉じ」。表紙から見て、左側で綴じるものを「左閉じ」といいます。

一般的に、フキダシ内部の文字が縦書きの場合には「右閉じ」。フキダシ内部の文字が横書きの場合には「左閉じ」になります。

作品を見開き単位で並べていった際に、1ページ目が(見開きで言うところの)左側のページから始まるものを「左開き」。1ページ目が(見開きで言うところの)右側のページから始まるものを「右開き」といいます。

右閉じ-左開き

右閉じ-右開き

左閉じ-左開き

左閉じ-右開き

印刷時のモアレおよびディザーについて

ComicStudioは、ベクター形式のトーンを印刷時の解像度に合わせてその都度再計算するため、プリンターで印刷する際に縮小を行なってもモアレが発生しないという優れた特徴を持っています。

しかし、実際にプリンターを使用して印刷すると、印刷結果にモアレが発生する場合があります。

(1).トーンの重ね貼りをしており、そもそも重ねた結果にモアレが発生している場合

この場合は、トーンの重ね貼りした結果、実際の画像のデータそのものがモアレを起こしているので、モアレを起こすように貼られたトーンをプリンターが忠実に再現しようとする結果、印刷結果にもモアレが発生します。

解決方法:

トーンは、重ね貼りを行なう際の、「ずらし方」「角度」「線数」「濃度」などによってモアレが発生します。

このようなモアレは、意図的に効果として使用される場合もありますが、データの段階でモアレが発生していないかどうか確認してください。

データの段階で発生しているモアレは、印刷時に消すことはできません。

(2).プリンターの設定による場合

プリンターの設定によっては、印刷時に送られてくるデータを加工して、勝手に網点化(または誤差拡散法等によるディザー)を行なってしまうものがあります。

プリンターがこのような設定になっていると、ComicStudioのデータが印刷段階で更に加工されてしまうため、モアレやディザーが発生してしまいます。

解決方法:

プリンターの設定を変更して、送られてくるデータを加工せずに印刷するように設定し直す必要があります。

お使いのプリンターの取扱い説明書をご確認の上、プリンターが印刷時にデータに加工を行なわないように設定し直してください。

代表的なプリンターの「推奨設定」は、ComicStudioのホームページ(http://www.comicstudio.net)にて公開しております。

レイヤーの種類

A.機能・目的による区別

A-1.[ネームレイヤー]

主に、[ネーム]または[下描き]のために使用されるレイヤーです。
下描き用なので、画像の解像度は荒く、[ペンツール]による描画はできません。
レイヤーに色を付けて表示することや、透明度をコントロールすることができます。

A-2.[ラスターペンレイヤー]

主に、[ペン入れ][仕上げ(ベタ、ホワイト)]に使用されるレイヤーです。
画像データをラスター(ビットマップ)形式で保持するため、拡大・縮小を行うと、画質が劣化します。
スキャンした画像に対して仕上げ作業を行なう場合は、[ラスターペンレイヤー]に読み込んでから作業を行います。
また、[レイヤーの統合]コマンドを使用すると、統合された画像は[ラスターペンレイヤー]になります。

A-3.[ベクターペンレイヤー]

主に、[ペン入れ][仕上げ(ベタ、ホワイト)]に使用されるレイヤーです。
画像データをベクター形式で保持するため、拡大・縮小を行っても、画質が劣化しません。
また、描いた後から線の形状や太さの編集を行うことも可能です。
描画ツールを使用する際に、選択範囲のみに描画を行うことはできません。
また、同様に選択範囲のみに[塗りつぶし]ツールを使用することはできません。

A-4.[トーンレイヤー]

[トーン]のレイヤーです。
画像に対して[トーン]を貼ることによって、自動的に生成されるレイヤーです。

単なるトーンの模様を持った画像ではなく、[線数][網点角の度][グラデーションの間隔]等の保持しているので、後から自由にパラメーターを編集し直すことが可能です。

[トーンレイヤー]を編集し直した場合も、画面表示や印刷のたびにパラメーターを元にした再描画を行うため、画質が劣化したり、モアレが発生することはありません。

ただし、[ラスターペンレイヤーに変換]コマンドや[レイヤーの統合]コマンドによって、[トーンレイヤー]を[ラスターペンレイヤー]に変換してしまうと、モアレが発生する場合があります。

A-5.[テキストレイヤー]

文字(テキスト)のレイヤーです。
主に、フキダシ内のセリフの入力に使用します。
画像に対して[テキスト]を入力することによって、自動的に生成されるレイヤーです。

[テキストレイヤー]の文字は、画像ではなく[文字列][フォント][スタイル][行間]等を保持しているので、後から自由にパラメーターを編集し直すことが可能です。

[テキストレイヤー]を編集し直した場合も、画面表示や印刷のたびにパラメーターを元にした再描画を行うため、画質が劣化したりすることはありません。

ただし、[テキストレイヤー]のこのような特徴は、[ラスターペンレイヤーに変換]コマンドや[レイヤーの統合]コマンドによって、[テキストレイヤー]が[ラスターペンレイヤー]に変換されてしまうと、失われてしまいます。

システムにデフォルトでインストールされていないフォントを使用した場合、そのフォントがインストールされていない環境では、文字の配置などが正しく再現されません。

A-6.[グループレイヤー]

[レイヤーのグループ化]コマンドを使用してグループ化されたレイヤーです。
オブジェクトパレット上で、あたかも単一のレイヤーであるかの様にレイヤー移動の、重ね合わせの変更を行うことができます。

注:ComicStudioは、ひとコマあたり最大15レイヤー、ComicStudioEXは、ひとコマあたり最大40レイヤーまでのレイヤーを使用することができます。
レイヤーがグループ化されている場合でも、[グループレイヤー]に含まれる一つ一つのレイヤーは、個別にカウントされます。

A-7.[ページネームレイヤー]

[コマウィンドウ]を開いた際に、デフォルトで[オブジェクトパレット]の一番下の段に表示される[ネームレイヤー]です。

基本的には、通常の[ネームレイヤー]と同じですが、違う点もあります。

[コマウィンドウ]を開くと、ComicStudioは自動的に[コマレイヤー]の親となる[ページウィンドウ]に含まれる全ての[ネームレイヤー]を、[ページネームレイヤー]として[コマウィンドウ]の一番下に表示します。

[コマウィンドウ]内で[ページネームレイヤー]に対して描画すると、[コマウィンドウ]を保存した際に、描画した内容は自動的に元となる[ページウィンドウ]の[ネームレイヤー]に反映されます。

注:[コマウィンドウ]に表示される[ページネームレイヤー]に描画を行った後で、変更内容を保存せずに[ページウィンドウ]の[ネームレイヤー]に描画を行うと、両者の描画表示が一致しなくなります。

B.その他

B-1.レイヤーの数

ComicStudioは、ひとコマ当たり最大15レイヤー、ComicStudioEXは、ひとコマ当たり最大40レイヤーまでのレイヤーを使用することができます。
[グループレイヤー]の中に含まれるレイヤーは、個別にカウントされます。

B-2.レイヤー固有の属性

[フィルタ]によって生成されたレイヤーは、上記のレイヤー種別に加えて、機能に応じた固有の設定を持っています。

そのような、特別な属性を持つレイヤーには、[レイヤー]アイコンの右側に、[レイヤー属性]アイコンが表示されます。

例：[3Dデッサン人形]フィルタを使用したレイヤー

例：[消失点]フィルタを使用したレイヤー

例：[集中線]フィルタを使用したレイヤー

[レイヤー属性]アイコンを持つレイヤーは、[レイヤー名表示エリア]をダブルクリック、または[設定変更]ボタンをクリックすることによって、設定を変更することができます。

一つの作品を分担して作業する

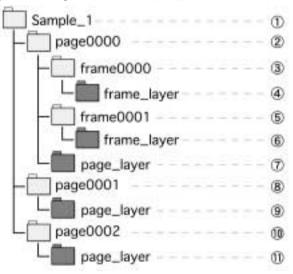
ComicStudioで作成した作品は、[ページ］や[コマ]など、作品を構成する要素ごとに、規則正しい階層構造として[作品フォルダ]の中に保存されています。

したがって、特定の[ページ]、あるいは特定の[コマ]のデータの受け渡しを行うことによって、ひとつの作品を分担して仕上げることができます。

注:以下に説明する操作は、直に作品フォルダ内部のファイル操作を行うため、手順を充分に理解したうえで、お客さま御本人の責任で行うようにしてください。
また、下記の操作を行なう前には、必ず作品のバックアップをとるようにしてください。

注:デフォルトで用意されている以外のフォントを使用した場合、文字のレイアウトが正確に再現されない場合があります。

A.作品フォルダの構成

[作品フォルダ]は、以下のような階層構造を持っています。

[例: 作品フォルダ「Sample_1」内部の構造]

A-1.[作品フォルダ]

例:Sample_1　・・・・①
[作品フォルダ]には、作品に関する全てのデータが納められています。
一つの作品をまるごと渡したい場合には、[作品フォルダ]をコピーして渡します。

[作品フォルダ]の名前は、新しく作品を作った際に決定されます。

[作品フォルダ]の名前は、[作品の設定...](作品ウィンドウ)を使用して作品名を変更しても、最初に作ったときのフォルダ名のままです。
[作品フォルダ]の名前は、Explorerを使用して、後から自由に変更することができます。

A-2.[ページフォルダ]

例:page0000　・・・・②
page0001　・・・・⑧
page0002　・・・・⑩

【ページのデータの渡し方】
[ページフォルダ]には、[ページ]に関する全てのデータが納められています。
一つの[ページ]をまるごと渡したい場合には、[ページフォルダ]を丸ごとコピーして渡します。

渡そうとするフォルダの位置は、[オブジェクトパレット]の[作業対象表示]エリアで確認することができます。

注:[ページフォルダ]の名前は、ComicStudioによって自動的に決定されます。
[ページフォルダ]および、[ページフォルダ]に含まれる全てのフォルダやファイルの名前は、絶対に変更しないでください。

作品が[単ページ]に設定されている場合は、ページとフォルダが一対一で対応していますが、[見開き]に設定されている場合は、見開きごとにフォルダで分かれています。

【受け取ったページを開く】
受け取った[ページフォルダ]を、 [開く...]コマンドで開いて、通常通りの作業を行ないます。
作業が終了したら、[ページフォルダ]を送り返します。

注:[ページ]のデータを誰かに渡している間は、その[ページ]に対していかなる作業も行わないで下さい。
[ページ]のデータを誰かに渡している間に、その[ページ]に対して作業を行うと、[ページ]のデータを描き戻した際に作業内容が消えてしまいます。

【ページのデータの受け取り方】
受け取った[ページフォルダ]を、 [作品フォルダ]の中の、元あった場所に戻します。

注:[ページフォルダ]を誰かに渡してから、[ページフォルダ]が[作品フォルダ]の中の元あった場所に戻されるまでは、その作品内で[新しいページの作成][ページの削除]を行わないでください。
[ページフォルダ]のデータが元の場所に書き戻される前に、作品内で[新しいページの作成][ページの削除]を行ってしまうと、作品のデータが破損し、最悪の場合元に戻せなくなります。

A-3.[コマフォルダ]

例:frame0000　・・・・③
frame0001　・・・・⑤

【コマのデータの渡し方】
[コマフォルダ]には、[コマ]に関する全てのデータが納められています。
一つの[コマ]をまるごと渡したい場合には、[コマフォルダ]を丸ごとコピーして渡します。

注:[コマフォルダ]の名前は、ComicStudioによって自動的に決定されます。
[コマフォルダ]および、[コマフォルダ]に含まれる全てのフォルダやファイルの名前は、絶対に変更しないで下さい。

【受け取ったコマを開く】
受け取ったコマを、[開く...]コマンドを使用して開いて、通常通りの作業を行ないます。
作業が終了したら、[コマフォルダ]を送り返します。

注:[コマ]のデータを誰かに渡している間は、その[コマ]に対していかなる操作も行わないで下さい。
[コマ]のデータを誰かに渡している間に、その[コマ]に対して操作を行うと、[コマ]のデータを描き戻した際に作業内容が消えてしまいます。

【コマのデータの受け取り方】
受け取った[コマ]を、[ページフォルダ]の中の、元あった場所に戻します。

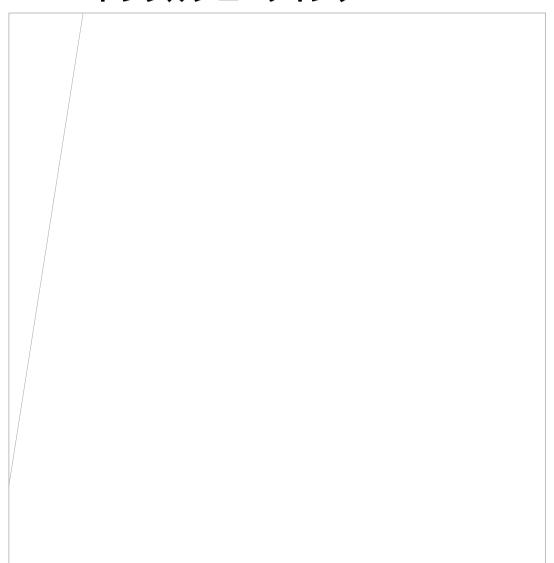
注:[コマフォルダ]を誰かに渡してから、[コマフォルダ]が[ページフォルダ]の中の元あった場所に戻されるまでは、その作品内で[新しいコマの作成][コマの削除]および[新しいページの作成][ページの削除]を行わないでください。
[コマフォルダ]のデータが元の場所に書き戻される前に、作品内で[新しいコマの作成][コマの削除]および[新しいページの作成][ページの削除]を行ってしまうと、作品の構成が変更されてしまい、最悪の場合元に戻せなくなります。

禁止事項:
[作品フォルダ]内部の、上記以外のフォルダ(例:④⑥⑦⑨⑪)およびファイルに対しては、いかなるファイル操作も行わないでください。
フォルダおよびファイル名を勝手に変更すると、作品のデータを開くことができなくなります。

【データ受け渡し用に新規作品を利用する方法】
新しく、作品を作成して、必要な(分担する)ページやコマだけを相手に渡す方法もあります。
この際、帰ってきたデータをComicStudio上で開いて、ページおよびコマをコピー&ペーストします。
Explorerを使用して、直に作品フォルダ内部の操作を行わないので、安全性の高い受け渡し方法です。

ポイント数・級数換算表

ポイント数	inch	mm換算	級数(近似値)	級数の大きさ	誤差
1pt	0.01 inch	0.35 mm	1級	0.25 mm	-0.1 mm
2pt	0.03 inch	0.71 mm	3級	0.75 mm	0.04 mm
3pt	0.04 inch	1.06 mm	4級	1.00 mm	-0.06 mm
4pt	0.06 inch	1.42 mm	5級	1.25 mm	-0.17 mm
5pt	0.07 inch	1.77 mm	7級	1.75 mm	-0.02 mm
6pt	0.08 inch	2.12 mm	8級	2.00 mm	-0.12 mm
7pt	0.1 inch	2.47 mm	10級	2.50 mm	0.03 mm
8pt	0.11 inch	2.82 mm	11級	2.75 mm	-0.07 mm
9pt	0.13 inch	3.18 mm	13級	3.25 mm	0.07 mm
10pt	0.14 inch	3.53 mm	14級	3.50 mm	-0.03 mm
11pt	0.15 inch	3.88 mm	16級	4.00 mm	0.12 mm
12pt	0.17 inch	4.23 mm	17級	4.25 mm	0.02 mm
14pt	0.19 inch	4.94 mm	20級	5.00 mm	0.06 mm
16pt	0.22 inch	5.64 mm	23級	5.75 mm	0.11 mm
18pt	0.25 inch	6.35 mm	25級	6.25 mm	-0.1 mm
20pt	0.28 inch	7.06 mm	28級	7.00 mm	-0.06 mm
22pt	0.31 inch	7.76 mm	31級	7.75 mm	-0.01 mm
24pt	0.33 inch	8.47 mm	34級	8.50 mm	0.03 mm
26pt	0.36 inch	9.17 mm	37級	9.25 mm	0.08 mm
28pt	0.39 inch	9.88 mm	40級	10.00 mm	0.12 mm
36pt	0.5 inch	12.7 mm	51級	12.75 mm	0.05 mm
48pt	0.67 inch	16.93 mm	68級	17.00 mm	0.07 mm
72pt	1.0 inch	25.4 mm	102級	25.50 mm	0.1 mm

9章
トラブルシューティング

お問い合わせの前に

トラブルが発生した際には、以下の手順に従って、お問い合せください。
場合によっては、ユーザーサポートへ電話をするまでもなく解決できることもあります。

1.まず、Q&Aをお読みになって、該当するものがないか確認してください。

2.ソフトウェアの使用環境は適切ですか?
ComicStudioは、対応ハードウェア・対応OSの組み合わせでしか動作しません。「セットアップガイド」を参考にして、お使いの環境をもう一度チェックしてください。

3.ComicStudioは正しくインストールされていますか？
「セットアップガイド」に記載された方法で、きちんとインストールしてください。

4.最新のComicStudioにアップデートされていますか?
ソフトウェアは、発売後に発見された不具合を修正したり機能を追加する目的で、アップデートされ、バージョン番号が新しくなります。

既知の不具合で、既にアップデーターが公開されている場合は、アップデートすることによって問題が解決する場合があります。

アップデーターは、ComicStudio ホームページ(http://www.comicstudio.net/)からダウンロードすることができます。

以上の点をチェックしてもなおトラブルが解決しない場合は、セルシスサポートダイアル(03-5304-2288)までお問い合せください。
なお、ご連絡の前には以下の点を確認してからご連絡頂きますと、サポートをスムーズに進めることができます。

1.お使いになっているパソコンの種類は何ですか?

2.お使いになっているOSのバージョンは?
OSのバージョンナンバーは、出来る限り詳しくお願いします。

3.お使いになっているComicStudioのバージョンは？
ComicStudioには、バージョン番号を確認する機能があります。
バージョン番号を正しく確認してください。

4.エラーメッセージは出ますか？
もしもエラーメッセージが出るとすれば、どのようなメッセージですか？
エラーメッセージの内容をきちんと記録しておくと、どのような現象が起きているのかを特定しやすくなります。

5.エラーが発生したときには、どのような操作をしましたか？
できるだけ細かく、「どのコマンドを選択したときに」「どのボタンをクリックしたときに」 エラーが起きたのかをお教えください。

6.エラーは、どのくらいの頻度で発生しますか？
特定の操作をすると、必ずエラーになりますか？
10回のうち、何回くらいエラーが発生しますか？

Q&A

Q1.ComicStudioが起動しない？

A1.

(1)動作環境は正しいですか？

ComicStudioを動作させるには、使用するCPU、OSのバージョン、メモリ容量などが、使用条件に合致している必要があります。

お使いのパソコンが、使用条件に合致しているかどうか確認してください。

(2).インストール時に、Administratorでログインしましたか？(Windows 2000をお使いの場合)

Windows 2000では、アプリケーションをインストールする際に、Administratorでログインする必要があります。

(3).ComicStudioが壊れている可能性があります。

何らかの事故によって、ComicStudioのアプリケーション本体が壊れている可能性があります。

Q2.ComicStudioが、すぐフリーズしてしまう。 ComicStudioを再インストールしても直らない。

A2.お使いのOSに、標準で用意されていないソフトウェアをインストー ルしていませんか？

OSに標準で用意されている以外の「デバイスドライバ」「コントロールパネル」等の中には、ComicStudioと相性の悪いものが含まれている可能性があります。

お使いのOSを、インストール直後の状態に戻して、トラブルが発生するかどうか確認してください。

Q3.画像ファイルを読み込もうとしても、オープンダイアログに表示されない。

A3.

(1)画像フォーマットを確認してください。

ComicStudioで読み込むことができるのは、JPEG(背景トーン)、BMP(ネームレイヤー、ラスターペンレイヤーフォルダのアイコン)のみです。

(2)読み込めない画像ファイルのフォーマットを確認してください。

Windowsの場合、拡張子が実際の画像フォーマットと一致していない場合も考えられます。

Q4.作品のデータがディスクに保存できません。

A4.ディスクの空き容量は充分にありますか？

ディスクの空き容量が極端に少なくなると、OSの動作が不安定になるので、最低でも200MB～300MB程度は常に開けておくようにしましょう。

Q5.ファイルを誤って捨ててしまった。

A5.ファイルユーティリティーで復活できる場合があります。

誤操作でファイルを削除してしまった場合は、SYMANTEC社のNorton Utilities等のディスクツールを使用することによってファイルを復活させることができる場合があります。

しかし、どのような場合にも100%復活できるとは限りませんので、ファイルを削除する際には充分注意してください。

また、ディスクの故障によってデータが失われることを防ぐためにも、こまめにバックアップを取ることをお勧めします。

Q6.タブレットで線が描けません。

A6.

(1).描画色の設定を確認して下さい。

白地に白で描画していませんか？

(2).画面内に選択範囲ができていませんか？

範囲選択されていると、選択範囲の外側では描画を行なう事ができません。

選択範囲を解除してから描画してください。

Q7.タブレットを使うと、画面の端までカーソルを移動させる事ができない？

A7.[実寸マッピングモード]に設定されていませんか？

実寸マッピングモードは、タブレット上でカーソルを1cm動かすと、原稿用紙（データ上）でも1cmカーソルが移動します。

このため、タブレットの大きさや表示倍率によってはカーソルをスクリーンの端から端まで移動させることができない場合があります。

このような場合には、マウスを使用してメニュー操作際を行なうか、[全画面マッピングモード]に切り替えて下さい。

[実寸マッピングモード]/[全画面マッピングモード]については、[フレームウィンドウ]を参照してください。

Q8:Intuos、FAVO以外のタブレットは使用できますか？

A8.ComicStudioの対応タブレットは、以下の製品です。

WACOM製

・FAVOシーズ
・Intuosシリーズ
・Intuos2シリーズ
・Cintiqシリーズ
・PLシリーズ

上記以外の製品については動作保証対象外とさせていただきます。

Q9.タブレットを交換したら、描画できなくなった？

A9.タブレットドライバーの問題によって、タブレットを交換すると筆圧感知機能が使用できなくなる場合があります。

このような状態になると、筆圧を利用するツールは使用できなくなります。

解決方法:

コントロールパネルの[アプリケーションの追加と削除]を使用して、タブレットのドライバーをアンインストールした後に、ドライバーの再インストールを行なってください。

注意:ドライバーのアンインストールおよびインストールは、Administratorでログインして行なってください(Windows 2000をお使いの場合)。

Q10.印刷すると、トーンの部分にモアレやディザーが表示されてしまう。

A10.[技術解説]の「印刷時のモアレおよびディザーについて」を参照してください。

Q11.トーンの設定が変更できない

A11.トーンのアイコンにカギが表示されていませんか?

カギが表示されているトーンは、ComicStudioにデフォルトで用意されているトーンで、そのままでは編集・削除を行なうことはできません。

一旦レイヤーに貼り付けるか、別のフォルダ(例:マイトーン)にコピーする必要があります。

Q12.ペンツールが使用できません。

A12.ツールによっては、ある特定のレイヤーに対してのみ、またはある特定の状況においてのみ使用できるものがあります。

例:ペンツールは[ラスターペンレイヤー][ベクターペンレイヤー][トーンレイヤー]に対して使用可能です。

詳細は、[4章 ウィンドウ・パレット]を参照してください。

Q13:マシントラブルによってComicStudioが強制終了すると、その度にハードディスクの残り容量が少なくなる。

A13:ComicStudioでは作業中のデータを保存しています。

通常これらのデータは終了時に自動的に削除されますが、ComicStudioを正しく終了できなかった場合にはそれが削除されず、ハードディスクの容量を消費してしまいます。

メニューの[ツール]→[オプション]→[メモリ]タブで、仮想メモリに使用するディスクに選択されたドライブのルートディレクトリ(例:C:¥)に「SWP*.tmp」というファイルが残っている場合は、このファイルを手動で削除してください。

注:ファイルの削除は、必ずComicStudioを終了した状態で行ってください。

Q14:[作品ウィンドウ]で作業中に、「ストーリーバックアップファイルの作成に失敗しました」というダイアログが表示されて、ページの挿入ができません。

A14:ルートディレクトリに直接作品フォルダを作成すると、ページの挿入・削除、及びマテリアルパレットへの素材の貼り付け・登録が正しく行われません。

作品フォルダを保存する際はルートディレクトリの直下(例:「C:¥」)を避けてください。

Q15:新規作成ウィザードが起動しません。

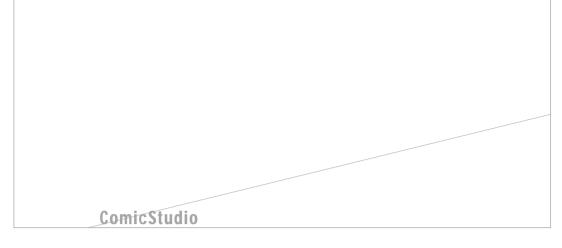
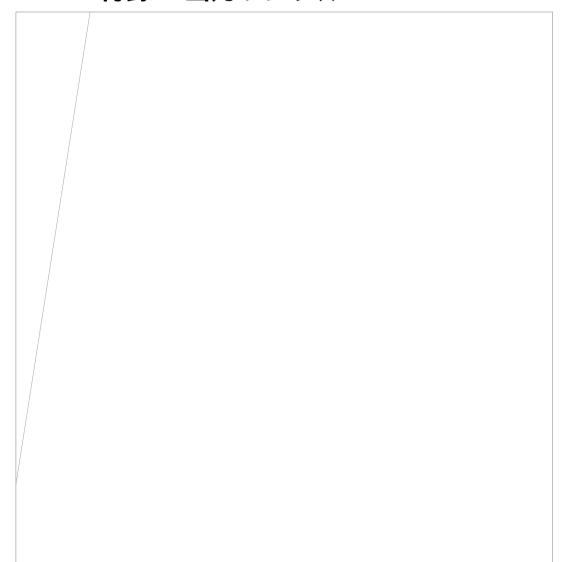
A15:お使いのマシンにインストールされているInternet Explorerのバージョンを確認してください。

Internet Explorerのバージョンが5.0以降でない場合、新規作成ウィザードが正しく機能しません。

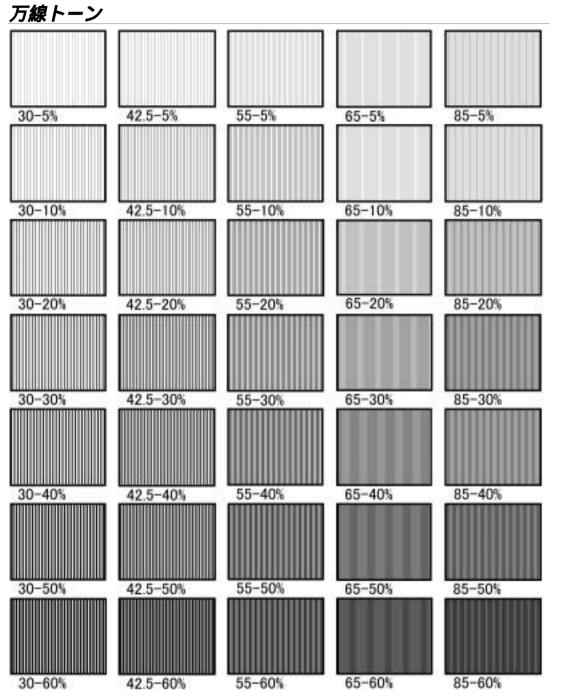
Q16:[鉛筆][ペン][エアブラシ]ツールを使用すると、マウスのポインターとズレたところに描画されてしまいます。

A16:タブレットの設定によっては、筆圧感知対応の描画ツールに、上記の様な問題が発生する場合があります。

コントロールパネルの[ワコムタブレット]のプロパティで、現在選択されている[座標検出モード]を確認してください。

[マウスモード](相対座標)になっている場合は[ペンモード](絶対座標)に変更してください。(ComicStudioは[ペンモード]のみ対応)

10章
付録 / 出力サンプル

網点トーン

27.5-5%	32.5-5%	50-5%	60-5%	70-5%
27.5-10%	32.5-10%	50-10%	60-10%	70-10%
27.5-20%	32.5-20%	50-20%	60-20%	70-20%
27.5-30%	32.5-30%	50-30%	60-30%	70-30%
27.5-40%	32.5-40%	50-40%	60-40%	70-40%
27.5-50%	32.5-50%	50-50%	60-50%	70-50%
27.5-60%	32.5-60%	50-60%	60-60%	70-60%

万線トーン

グラデーショントーン

30 0-30% 2.5

30 0-30% 10.0

30 0-30% 40.0

30 0-100% 2.5

30 0-100% 10.0

30 0-100% 40.0

60 0-100% 2.5

60 0-100% 10.0

60 0-100% 40.0

60 0-60% 円 2.5

60 0-60% 円 10.0

60 0-60% 円 40.0

背景トーン

27.5線

32.5線

42.5線

50線

60線

70線

ポイント数一覧（縦書き）

■MS Pゴシック

9 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりました
10 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりました
12 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフト
14 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が
16 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたら
18 Pointコミックスタジオ ComicStudio「
24 Pointコミックスタジオ Comic
36 Pointコミックスタジ

■MS P明朝

9 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりました
10 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりました
12 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフト
14 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が
16 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたら
18 Pointコミックスタジオ ComicStudio「
24 Pointコミックスタジオ Comic
36 Pointコミックスタジ

ポイント数一覧（横書き）

■MS Pゴシック

9 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりました
10 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりました
12 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりま
14 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソ
16 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」
18 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらい
24 Pointコミックスタジオ ComicStudio
36 Pointコミックスタジオ
48 Pointコミックスタ

■MS P明朝

9 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりました
10 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりました
12 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフトになりまし
14 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が専用ソフ
16 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらいいな」が
18 Pointコミックスタジオ ComicStudio「描けたらい
24 Pointコミックスタジオ ComicStudio
36 Pointコミックスタジオ
48 Pointコミックスタ